



การผลิตสื่อ 2D Animation เพื่อการโฆษณาจูงใจผู้ซื้อ เพื่อบริษัทซีซีเอ็กซ์ จำกัด
(ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ดและการทำกราฟิก)

2D DEVELOPMENT FOR FAN MADE FOR CCX COMPANY LIMITED
(STORY BOARD AND GRAPHICS PROCESSES)

นางสาว กรภัตสร สิงหาราชคำรณ

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

สถาบันเทคโนโลยีไทย – ญี่ปุ่น

พ.ศ. 2558

การผลิตสื่อ 2D Animation เพื่อการโฆษณาเชิงผู้ซื้อ เพื่อ บริษัทซีเอ็กซ์เอ็กซ์ จำกัด
(ขั้นตอนการทำสตอรี่บอร์ดและการทำกราฟิก)

2D DEVELOPMENT FOR FAN MADE FOR CCX COMPANY LIMITED
(STORY BOARD AND GRAPHICS PROCESSES)

นางสาว กรภัสสร สิงหราชคำรณ

โครงการสหกิจศึกษานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
สถาบันเทคโนโลยี ไทย – ญี่ปุ่น
พ.ศ. 2558

คณะกรรมการสอบ

..... ประธานกรรมการสอบ
(อาจารย์ ดร.เสพรั่งสิทธิ์ มฤตสาธร)

..... กรรมการสอบ
(อาจารย์โอฬาร รื่นชื่น)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์รัชชพร กณิกนันต์)

..... ประธานสหกิจศึกษาสาขาวิชา
(อาจารย์ชาญ จารวงศรีรังสี)

ลิขสิทธิ์ของสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ชื่อโครงการ	2D DEVELOPMENT FOR FAN MADE FOR CCX COMPANY LIMITED (STORY BOARD AND GRAPHICS PROCESSES)
ผู้เขียน	นางสาว กรภัตสร สิงหราชคำรณ
คณะวิชา	เทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ รัชนพร กณิกนันต์
พนักงานที่ปรึกษา	นางสาว กันชนิกษฐ์ วงษ์กาญจนกุล
ชื่อบริษัท	บริษัท ซีซีเอ็กซ์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	สำนักพิมพ์

บทสรุป

Project นี้เป็น Project ที่ทางบริษัทได้มอบหมายให้ข้าพเจ้าจัดทำโดยมีโจทย์ว่าต้องการผลิตสื่อโฆษณาเพื่อแผนการตลาด โดยให้ข้าพเจ้าเป็นผู้คิดค้นและนำเสนอ Project ด้วยตัวเอง จนได้รับข้อสรุปว่าจะทำการผลิตสื่อ 2D Animation เพื่อการโฆษณาจึงได้ผู้ซื้อดังนั้นข้าพเจ้าจึงได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ผลิตสื่อ 2D Animation เพื่อการโฆษณาของผู้ซื้อ

การปฏิบัติงานใช้เวลาโดยประมาณ 3 เดือนนับจากที่ได้รับมอบหมายชิ้นงานผลที่ได้คือโปรเจก 2D DEVELOPMENT FOR FAN MADE เสร็จสิ้นสมบูรณ์ตามที่ได้ออกแบบไว้และคาดว่าจะเผยแพร่โปรเจกชิ้นนี้บน www.youtube.com เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึง

ประโยชน์ที่ได้รับจากการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้คือ ได้ความรู้ใหม่ๆมากมาย ได้ฝึกฝนทักษะในด้านกราฟิกจากการทำงาน และได้ประสบการณ์การทำงานจริง ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมานั้นมีการนำไปใช้จริงและสามารถตีพิมพ์เพื่อจำหน่ายจริงแตกต่างจากการปฏิบัติงานในห้องเรียน จึงทำให้ต้องทำงานอย่างจริงจังและรอบคอบมากขึ้นเพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด นอกจากนี้ยังได้ประสบการณ์การทำงานร่วมกับเพื่อนร่วมงานคนอื่นๆ มีรุ่นพี่และเพื่อนคอยให้คำปรึกษา ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นประสบการณ์ที่หาไม่ได้จากห้องเรียน ข้าพเจ้ามีความรู้สึกยินดีเป็นอย่างยิ่งที่ได้มาปฏิบัติงานสหกิจที่บริษัท ซีซีเอ็กซ์ จำกัด แห่งนี้

กิตติกรรมประกาศ

จากการที่ข้าพเจ้าได้มาปฏิบัติงานสหกิจศึกษาที่บริษัท ซีซีเอ็ชส์จำกัด ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน ถึง 30 กันยายน พ.ศ. 2558 รวมระยะเวลา 4 เดือน ข้าพเจ้าได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ มากมาย ได้ฝึกฝนทักษะในการทำงานและได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริง ซึ่งเป็นสิ่งที่หาได้ยากจากในห้องเรียน ข้าพเจ้าคิดว่าสิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในอนาคตอย่างแน่นอน ในการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ต้องขอขอบคุณ คุณกัณณิกษุ วังษาญจนกุล และ คุณพงษ์พันธ์ ยืนชีวิต ที่เปิดโอกาสให้ข้าพเจ้าได้มีโอกาสเข้ามาเรียนรู้และสัมผัสประสบการณ์ที่บริษัทแห่งนี้และขอขอบคุณพี่ที่บริษัทที่ให้ความช่วยเหลือมาโดยตลอด ได้แก่ คุณธนิต ปาลวัฒน์ คุณณัฐสุดา อรุณมงคล คุณมันทนิ วัชรนิวิวัฒน์และรุ่นพี่กองบรรณาธิการ พูนิก้า คอมมิก ทุกคนที่ให้การต้อนรับข้าพเจ้าอย่างเป็นมิตร คอยให้คำปรึกษาและช่วยเหลือในเรื่องต่างๆมาโดยตลอด

นอกจากทางบริษัทแล้วการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีต้องขอขอบคุณความช่วยเหลือจาก นางสาวสุชาดา ทรัพย์สมาน คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้ร่วมฝึกงานที่ให้คำปรึกษาและร่วมปฏิบัติงานในเรื่องต่างๆตลอดระยะเวลา 1 เดือนให้หลัง และนางสาว กัญญพัฒน์ โพธินาม เพื่อนร่วมสาขา ผู้ร่วม Project ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ธันยพร กณิกนันต์ ที่คอยดูแลในระหว่างการปฏิบัติงานสหกิจและขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านจากสถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่นทุกท่านที่ได้ให้ความรู้กับนักศึกษาเพื่อนำมาใช้ในการปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้

สารบัญ

หน้า

บทสรุป	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญตาราง	ง
สารบัญภาพประกอบ	จ
บทที่	
1. บทนำ	1
1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ	1
1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร	2
1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร	3
1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย	4
1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา	4
1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน	4
1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	4
1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ	5
1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานที่โครงการที่ได้รับมอบหมาย	5
1.10 นิยามคำศัพท์	5
2. ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน	7
2.1 ทฤษฎีที่นำใช้	8
2.2 เทคโนโลยีที่ใช้	30

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน	39
3.1 แผนการปฏิบัติงาน	39
3.2 รายละเอียดโครงการ	40
3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ	46
4. ผลงานดำเนินงาน การวิเคราะห์ข้อมูล	47
4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน	47
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	55
4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์	56
5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ	57
5.1 สรุปผลการดำเนิน โครงการ	57
5.2 แนวทางแก้ไขปัญา	57
5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน	57
เอกสารอ้างอิง	59
ภาคผนวก	60
ก. ผลงานที่ได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติระหว่างสหกิจ	60
ข. แบบฟอร์มรายงานสหกิจศึกษาประจำสัปดาห์	75
ประวัติผู้จัดทำโครงการ	93

สารบัญตาราง

ตารางที่

หน้า

3.1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

39



TNII

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
1.1 แผนที่ของสถานประกอบการ	1
1.2 แผนผังองค์กรของบริษัท ซีซีเอ็ท จำกัด	3
2.1 หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด	11
2.2 ขั้นตอนการทำ Story Board	12
2.3 ตัวอย่างแบบฟอร์มที่ 1	13
2.4 ตัวอย่างแบบฟอร์มที่ 2	13
2.5 ตัวอย่างแบบฟอร์มที่ 3	14
2.6 ตัวอย่างการคูณกระด้ายกับเต่า	14
2.7 ภาพตัวอย่างการใช้สีที่กลมกลืน	23
2.8 ภาพตัวอย่างการใช้สีแต่แตกต่างกัน	25
2.9 Icon ของ Adobe Photoshop CS6	30
2.10 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop	31
2.11 Tool Panel	32
2.12 Icon ของ Adobe after Effects CS6	34
2.13 หน้าต่างโปรแกรม Adobe After Effects	34
2.14 Tool Panel	35
2.15 เมสส์ปากกาและแผ่นรองเขียน	37
2.16 สแกนเนอร์	39
3.1 ภาพแสดงขั้นตอนการทำงานพอสังเขป	40
4.1 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 1	49
4.2 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 2	49
4.3 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 3	50
4.4 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 4	50

สารบัญภาพประกอบ (ต่อ)

	หน้า
4.5 สตอริบอร์คหน้าที่ 5	51
4.6 ภาพร่างตัวละคร	52
4.7 ภาพลงสีตัวละคร 1	53
4.8 ภาพลงสีตัวละคร 2	53
4.9 ภาพลงสีตัวละคร 3	54
4.10 วัตถุประกอบฉาก	55

TNI

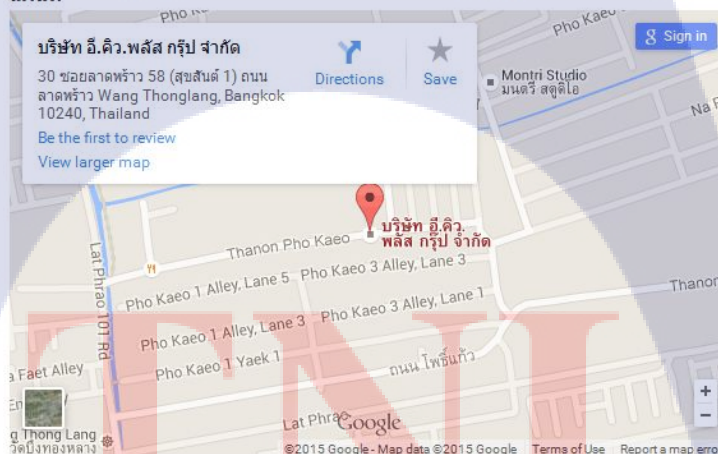
บทที่ 1

บทนำ

1.1 ชื่อและที่ตั้งของสถานประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ : บริษัท ซีซีเอ็็กส์ จำกัด
 ที่อยู่สถานประกอบการ : ซอยลาดพร้าว 58 (สุขสันต์ 1) ถนนลาดพร้าว
 เขตวังทองหลาง แขวงวังทองหลาง กรุงเทพฯ
 หมายเลขโทรศัพท์ : 02-933-7323, 02-933-6070
 Website : <http://punica.co.th/>

สำนักพิมพ์ อี.คิว.พลัส กรุ๊ป จำกัด
 แผนที่



[View Larger Map](#)

เวลาทำการ จันทร์ – ศุกร์ 9.00-18.00 น.

ติดต่อสำนักพิมพ์ โทร 02-933-7323 ติดต่อเจ้าหน้าที่และสมัครงาน กด 0, แผนกบัญชี กด 24

ส่งข้อสงสัย โทร 02-933-6070

โทรสาร 02-933-6662

ภาพที่ 1.1 แผนที่ของสถานประกอบการ

1.2 ลักษณะธุรกิจของสถานประกอบการ หรือการให้บริการหลักขององค์กร

สถานประกอบการประกอบธุรกิจสำนักพิมพ์ในชื่อ บริษัท ซีซีเอ็ช จำกัด จัดพิมพ์หนังสือในหมวดหมู่นวนิยายแฟนซีและหนังสือประเภทรหัสคดีหรือแนวสืบสวนและหนังสือการ์ตูน โดยนักเขียนชาวไทย แบ่งออกเป็นสองหมวดหมู่ คือหนังสือการ์ตูนสอดแทรกความรู้และหนังสือการ์ตูนที่นำเรื่องราวของความแฟนซีกลับมาแบบไทยๆผสมแนวสืบสวน มีกลุ่มเป้าหมายแยกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มเป้าหมายแรกจะมีอายุระหว่าง 6 ปีถึง 13 ปี ซึ่งกลุ่มเป้าหมายนี้จะเป็นกลุ่มเป้าหมายของ E.Q. Plus กลุ่มเป้าหมายกลุ่มที่สองมีอายุระหว่าง 14 ปีถึง วัยทำงานซึ่งจะเป็นกลุ่มเป้าหมายของ Punica publishing และ Punica Comic หลักๆแล้ว จะแบ่งออกเป็นสามแผนกดังนี้

Punica publishing จัดทำหนังสือนวนิยายแนวแฟนซี เป็นต้นเช่น เกมพระราชา บริษัทพิทักษ์คุณหนู 1880 วัดสัน&โฮล์ม ตุ๊กตากล คู่คนอัจฉริยะ ภาม คนรับจ้างตายนายความตายไม่มีชื่อ ภารกิจเจ้าสาวป่วนยกกำลัง 12 พ่อบ้านแมวเหมียว

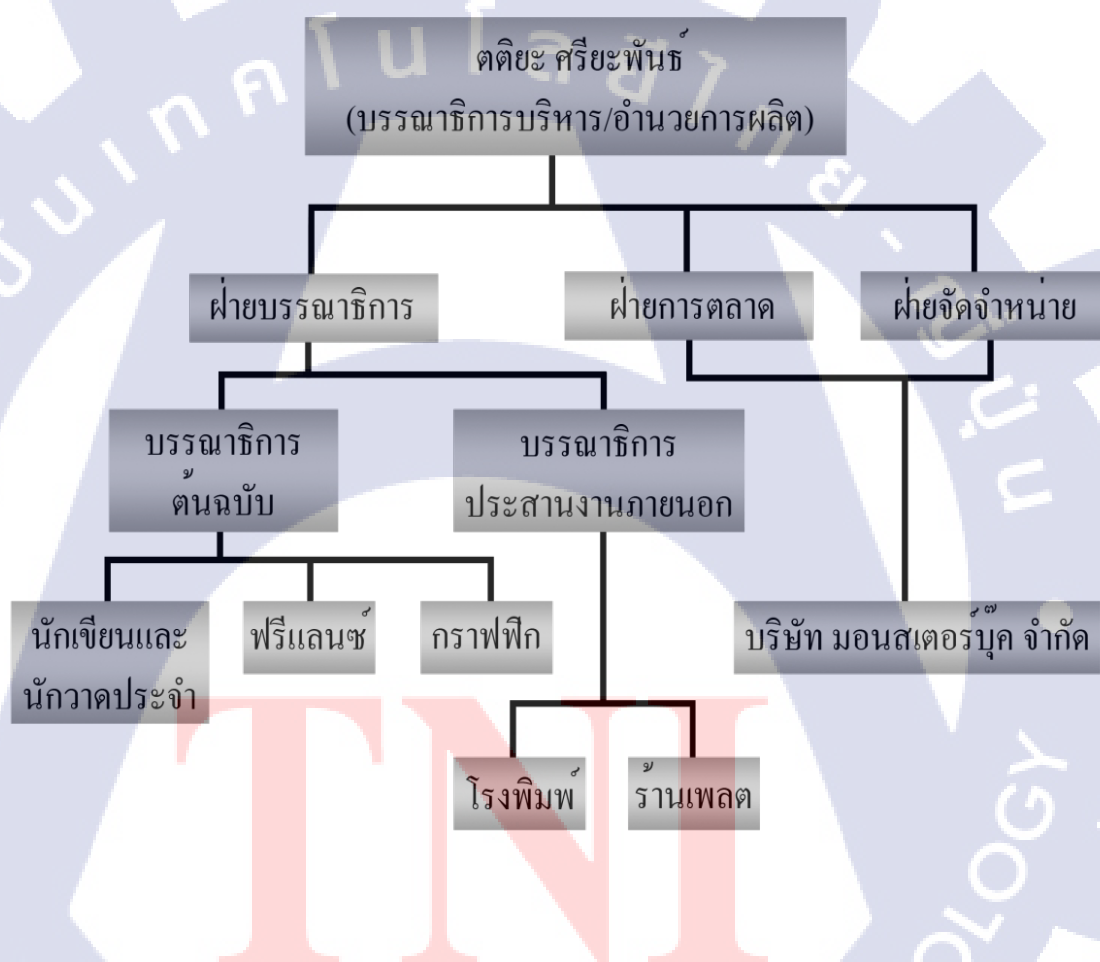
Punica Comic จัดทำหนังสือการ์ตูนแนวแฟนซีกลับมาเป็นต้นเช่น การ์ตูน ปริศนาคดี อาถรรพ comic version บริษัทพิทักษ์คุณหนู comic version ชมรมเกรียนผี 1880 วัดสัน&โฮล์ม comic version วัดสัน&โฮล์ม ถอดรหัสสืบสันตติกรรมนิยายสารการ์ตูนราย 2 เดือน Blackx สาว(Y) ร้ายกับคุณชายแอบ (O) โปสตั๊นี่ขอสามฮา กลดลงตามาขาวานิช 081 ยมทูตสายคว้น

E.Q. Plus จัดหนังสือการ์ตูนความรู้เป็นต้นเช่น ลา ฟลอรา โรงเรียนป่วนก๊วนเจ้าหญิงวรรณกรรมลึกลับเมืองกีกักขัย มนุษย์กีกักขัยโปเม สารพัดเมนูสูตรลับจอมเวทย์ คิว แม็ก นิยายสารการ์ตูนความรู้ราย 2 เดือน ไลฟ์ทีเปอร์ทีมมหัศจรรย์พิทักษ์สัตว์โลก แม่หญิงทิวา

1.2.1 การให้บริการหลักขององค์กร

ตีพิมพ์สื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อ ความบันเทิง และสอดแทรกความรู้คุณธรรม

1.3 รูปแบบการจัดองค์กรและการบริหารองค์กร



ภาพที่ 1.2 แผนผังองค์กรของบริษัท ซีซีเอ็กซ์จำกัด

1.4 ตำแหน่งและหน้าที่งานที่นักศึกษาได้รับมอบหมาย

ตำแหน่งที่ได้รับมอบหมายคือ Graphic design มีหน้าที่ตกแต่งภาพต้นฉบับการ์ตูน หรือ การแปะสกรีนโทน และ จัดทำภาพสื่อเพื่อการโฆษณาลง Face Book Official Black จัด Artwork ตัวอักษร และ ป้ายงานต่างๆ วาดภาพประกอบและลงสีภาพประกอบ ลงในหนังสือ และใช้ดีพิมจริง หรือใช้ประกอบสื่อต่างๆเพื่อการตลาด ออกแบบCompose ของภาพปกหนังสือ และโปรเจกต์ที่ได้รับมอบหมายคือ ผลิตสื่อ Animation 2D เพื่อการโฆษณาจากผู้ซื้อ

1.5 พนักงานที่ปรึกษา และ ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา

พนักงานที่ปรึกษา : นางสาว กันณนิษฐ์ วงษ์กาญจนกุล

ตำแหน่งของพนักงานที่ปรึกษา : บรรณาธิการ

1.6 ระยะเวลาที่ปฏิบัติงาน

ตั้งแต่วันที่ 2 มิถุนายน 2558 ถึง 30 กันยายน 2558

1.7 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

2D DEVELOPMENT FOR FAN MADE เป็น Animation 2D ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อการโฆษณาจากผู้ซื้อเดิมที่รู้จักตัวละครใดตัวละครหนึ่งในการ์ตูนของสำนักพิมพ์อยู่เดิม ให้รู้สึกสนใจในตัวละครที่อยู่ในเรื่องอื่นๆ เพื่อให้เกิดความต้องการซื้อหนังสือในเครือพูนกำไรมากขึ้น จัดทำโดยการนำแนวคิดในการดำเนินเรื่องแบบพาโรดี้จากนิทานก่อนนอนที่เป็นที่นิยมและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง เช่น หนูน้อยหมวกแดง นิทานอีสป เรื่องเทพารักษ์กับคนตัดไม้ อลิส ในดินแดนมหัศจรรย์ เพื่อให้การนำเสนอออกมาในรูปแบบที่เข้าใจได้ง่ายและไม่ดึงในส่วนเนื้อเรื่องหลักของหนังสือมาใช้นัก เพื่อให้คนที่ไม่ได้อ่านเข้าถึงได้ง่าย

1.8 วัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของโครงการ

- 1.8.1 เพื่อให้หนังสือการ์ตูนเรื่องอื่นๆ ได้เป็นที่รู้จักมากขึ้นในวงแฟนคลับ
- 1.8.2 เพื่อสนับสนุนยอดขายหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์
- 1.8.3 เพื่อการโฆษณาหนังสือการ์ตูนของสำนักพิมพ์
- 1.8.4 เพื่อตอบสนองความต้องการของแฟนคลับ
- 1.8.5 เพื่อศึกษาการออกแบบตัวละครคอนเซปและจุดเด่นของตัวละครแต่ละตัว

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับการปฏิบัติงานหรือโครงการที่ได้รับมอบหมาย

- 1.9.1 มีความรับผิดชอบมากขึ้น
- 1.9.2 เข้าใจถึงการทำงานเป็นขั้นเป็นตอน มีความละเอียดในการทำงานแต่ละขั้นตอน
- 1.9.3 เข้าใจและสามารถปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรมองค์กรนั้นๆ ได้
- 1.9.4 ทักษะในการแก้ไขปัญหาในการทำงาน
- 1.9.5 ทักษะและความรู้ใหม่ๆ ที่มีประโยชน์ในอนาคต

1.10 นิยามคำศัพท์

Graphic design (กราฟิกดีไซน์) คือกระบวนการสร้างสรรค์อันเกิดจากการผสมผสานศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อใช้ในการสื่อสารความคิดออกไปในที่นี้จะรวมถึงข้อมูล ข่าวสาร ความคิดทัศนคติ และความรู้สึกซึ่งนักออกแบบกราฟิกจะทำงานด้วยเครื่องมือในการสื่อสารที่หลากหลายเพื่อนำเสนอสารจากลูกค้าไปยังผู้รับสารที่เฉพาะเจาะจงเครื่องมือหรือองค์ประกอบหลักคือการใช้ภาพและตัวอักษร

Face Book Official Blackx คือ การโฆษณาและแจ้งข่าวสารบนโซเชียลมีเดียโดยผ่านสื่อกลางคือ www.facebook.com ซึ่งสำนักพิมพ์เป็นผู้จัดทำขึ้นมา

Artwork คือ ต้นฉบับสำหรับส่งไปตีพิมพ์งานสิ่งพิมพ์นั้นหลังจากออกแบบเสร็จสิ้นแล้ว จะต้องจัดทำต้นฉบับสำหรับส่งพิมพ์ต่างหาก ซึ่งจะมีรายละเอียดทุกอย่างที่จำเป็นสำหรับการพิมพ์ เช่น

การกำหนดขนาดชิ้นงานขนาดและรูปแบบของตัวอักษร กำหนดสีโดยใช้แม่สีสำหรับพิมพ์คือ C คือ ฟ้า M คือ ม่วงชมพู Y คือ เหลือง K คือ ดำ ให้มีเปอร์เซ็นต์ต่างๆผสมกันตามต้องการกำหนดขนาดและสีของภาพประกอบ และคำสั่งพิเศษอื่นๆซึ่งทั้งหมดนี้เป็นงานต้นฉบับที่พร้อมจะส่งไปตีพิมพ์จริง

Animation 2D ภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ มองเห็นทั้งความสูงและความกว้าง ซึ่งจะมีความเหมือนจริงพอสมควร และในการสร้างจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก



TNI

บทที่ 2

ทฤษฎีและเทคโนโลยีที่ใช้ในการปฏิบัติงาน

นักศึกษาได้รับมอบหมายให้ผลิตสื่อ 2D DEVELOPMENT FOR FAN MADE เพื่อการโฆษณาและจูงใจผู้ซื้อ ซึ่งพี่ๆ ไม่ได้จำกัดขอบเขตและเทคนิคที่ใช้ นักศึกษาจึงได้เลือกใช้ทฤษฎีประกอบและโปรแกรมตามถนัดในการจัดทำโครงงานชิ้นนี้

1. เทคนิคในการเขียนบทและเนื้อเรื่อง
2. ทฤษฎีการเขียนสคริปต์
3. ทฤษฎีการสร้างตัวละคร
4. ทฤษฎีสี

และเทคโนโลยีต่างๆที่ใช้ในการพัฒนามีดังนี้

1. Adobe Photoshop CS6
2. Adobe After Effect CS6
3. เมาส์ปากกา Wacom Bamboo
4. สแกนเนอร์
5. และอุปกรณ์วาดเขียนอื่นๆ

2.1 ทฤษฎีที่นำมาใช้

2.1.1 เทคนิคในการเขียนบทและเนื้อเรื่อง

หลักการเขียนบท

- โครงเรื่อง ต้องมีลักษณะกะทัดรัด ไม่ยืดยาว ดำเนินเรื่องฉับไว ลักษณะของโครงเรื่องขึ้นอยู่กับชนิดของเรื่อง แต่เรื่องสั้นที่สร้างความประทับใจผู้อ่านมักเป็นเรื่องสั้นชนิดผูกเรื่องโดยหักมุมจบให้ผู้อ่านคาดไม่ถึง
- ตัวละคร ไม่ควรมีหลายตัว ต้องมีลักษณะสมจริง สะท้อนชีวิตหรือเป็นตัวแทนของบุคคลจริง
- ฉากต้องสมจริง ให้ภาพจินตนาการชัดเจน น่าสนใจ
- ถ้อยคำหรือบทสนทนา สมจริง ใช้ภาษาประณีต คมคาย ชวนติดตาม

ขั้นตอนการเขียนบท

- กำหนดวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย สิ่งแรกที่ควรคำนึงก่อนลงมือเขียน คือวัตถุประสงค์ของการเขียน เขียนไปเพื่ออะไร ต้องการให้อะไรกับผู้ชมเช่น ความคิดความรู้ ความบันเทิง เปลี่ยนเจตคติ สร้างค่านิยมที่ดี ปลุกฝังความสำนึกที่ดีงามหรือให้เกิดทักษะ ความชำนาญในด้านใด เสร็จแล้วต้องวิเคราะห์ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายนั้นก็เขียนเพื่อโครงการศึกษาสภาพสังคม เศรษฐกิจและคุณลักษณะอื่นๆ เช่นไร มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายหลัก (target group) เพื่อให้ผู้ผลิตสามารถเลือกใช้สื่อได้ตรงตามที่กลุ่มเป้าหมายเปิดรับ สามารถกำหนดเนื้อหา และรูปแบบได้ตรงตามที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ ซึ่งจะทำให้การผลิตประสบความสำเร็จ
- กำหนดหัวข้อเรื่อง เมื่อทราบเงื่อนไขต่างๆ ดังที่กล่าวมาในตอนต้นแล้ว จะทำให้กำหนดหัวข้อเรื่อง
- กำหนดขอบข่ายเนื้อหา เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์และวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายแล้วผู้เขียนบทต้องศึกษาค้นคว้าวิจัย รวบรวมข้อมูล เนื้อหาสาระต่างๆ มาวิเคราะห์แยกย่อยหัวเรื่องประเด็น กำหนดขอบเขตเนื้อหา ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย

- ลงมือเขียนบท การเขียนบทถือเป็นหัวใจของขั้นก่อนการผลิต (Pre - Production) และกระบวนการผลิตทั้งหมด เนื่องจากบททำหน้าที่เสมือนแบบแปลนในการสร้างบ้าน นอกจากนั้นแล้วบทเป็นจุดชี้วัดจุดแรกที่จะบอกได้ว่าสื่อนั้นๆจะประสบความสำเร็จหรือไม่

องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

- เรื่อง (story) หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยมีจุดเริ่มต้นและดำเนินไปสู่จุดสิ้นสุด เรื่องอาจจะสั้นเพียงไม่กี่นาที อาจยาวนานเป็นปี หรือไม่รู้จบ (infinity) ก็ได้ สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่อง คือปมความขัดแย้ง (conflict) ซึ่งก่อให้เกิดการกระทำ ส่งผลให้เกิดเป็นเรื่องราว
- แนวความคิด (concept) เรื่องที่จะนำเสนอมีแนวความคิด (Idea) อะไรที่จะสื่อให้ผู้ชมรับรู้
- แก่นเรื่อง (theme) คือประเด็นเนื้อหาสำคัญหรือแกนหลัก (Main theme) ของเรื่องที่จะนำเสนอ ซึ่งอาจประกอบด้วยประเด็นรองๆ (sub theme) อื่นๆก็ได้ แต่ต้องไม่ออกนอกแนวความคิดหลัก
- เรื่องย่อ (plot) เป็นจุดเริ่มต้นของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องที่คิดขึ้นมาใหม่ เรื่องที่นำมาจากเหตุการณ์จริง เรื่องที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม หรือแม้แต่เรื่องที่ลอกเลียนแบบมาจากภาพยนตร์อื่น สิ่งแรกนั้นเรื่องต้องมีความน่าสนใจ มีใจความสำคัญชัดเจน ต้องมีการมีการตั้งคำถามว่า จะมีอะไรเกิดขึ้นกับเรื่องที่คิดมา และสามารถพัฒนาขยายเป็นโครงเรื่องใหญ่ได้
- โครงเรื่อง (treatment) เป็นการเล่าเรื่องลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์จะต้องส่งเสริมประเด็นหลักของเรื่องได้ชัดเจน ไม่ให้หลงประเด็น โครงเรื่องจะประกอบด้วยเหตุการณ์หลัก (main plot) และเหตุการณ์รอง (sub plot) ซึ่งเหตุการณ์รองที่ใส่เข้าไป ต้องผสมกลมกลืนเป็นเหตุเป็นผลกับเหตุการณ์หลัก
- ตัวละคร (character) มีหน้าที่ดำเนินเหตุการณ์จากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดสิ้นสุดของเรื่อง ตัวละครอาจเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเป็นนามธรรมไม่มีตัวตนก็ได้ การสร้างตัวละครขึ้นมาต้องคำนึงถึงภูมิหลังพื้นฐาน ที่มาที่ไป บุคลิกนิสัย ความต้องการ อันก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆของตัวละครนั้นๆ ตัวละครแบ่งออกเป็นตัวละครหลักหรือตัวแสดงนำ และตัวแสดงสมทบหรือตัว

แสดงประกอบ ทุกตัวละครจะต้องมีส่งผลต่อเหตุการณ์นั้นๆ มากน้อยตามแต่บทบาทของตน ตัวเอกย่อมมีความสำคัญมากกว่าตัวรองเสมอ

- บทสนทนา (dialogue) เป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้นำออกถึงอารมณ์ ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีจะสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัถ้อยคำจึงเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่งขึ้นก็ได้

2.1.2 ทฤษฎีการเขียนสตอรี่บอร์ด

คือการเขียนกรอบแสดงเรื่องราวที่สมบูรณ์ของภาพยนตร์หรือหนังแต่ละเรื่อง โดยมีการแสดงรายละเอียดที่จะปรากฏในแต่ละฉากหรือแต่ละหน้าจอ เช่น ข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียงดนตรี เสียงพูดและแต่ละอย่างนั้นมีลำดับของการปรากฏว่าจะอะไรจะปรากฏขึ้นก่อน-หลัง อะไรจะปรากฏพร้อมกัน เป็นการออกแบบอย่างละเอียดในแต่ละหน้าจอก่อนที่จะลงมือสร้างแอนิเมชันหรือหนังขึ้นมาจริงๆ

- Storyboard คือ การสร้างภาพให้เห็นลำดับขั้นตอนตามเนื้อเรื่องที่ต้องการ โดยเฉพาะภาพเคลื่อนไหว
- รายละเอียดที่ควรมีใน Storyboard ได้แก่ คำอธิบายแต่ละสื่อที่ใช้ (ข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีโอ)



ภาพที่ 2.1 หลักการเขียนสตอรี่บอร์ด

รูปแบบของสตอรี่บอร์ด จะประกอบไปด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนภาพกับส่วนเสียง โดยปกติการเขียนสตอรี่บอร์ด ก็จะวาดภาพในกรอบสี่เหลี่ยม ต่อด้วยการเขียนบทบรรยายภาพหรือบทการสนทนา และส่วนสุดท้ายคือการใส่เสียงซึ่งอาจจะประกอบด้วยเสียงสนทนา เสียงบรรเลง และเสียงประกอบต่างๆ สิ่งสำคัญที่อยู่ภายในสตอรี่บอร์ด ประกอบด้วย

ตัวละครหรือฉาก ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ สถานที่หรือตัวการ์ตูน และที่สำคัญ คือ พวกเขากำลังเคลื่อนไหวอย่างไร

มุมกล้อง ทั้งในเรื่องของขนาดภาพ มุมภาพและการเคลื่อนกล้อง
เสียงการพูดกันระหว่างตัวละคร มีเสียงประกอบหรือเสียงดนตรีอย่างไร

ข้อดีของการทำ Story Board

1. ช่วยให้เนื้อเรื่องลื่นไหล เพราะได้อ่านทวนตั้งแต่ต้นจนจบก่อนจะลงมือวาดจริง
2. ช่วยให้เนื้อเรื่องไม่ออกทะเล เพราะมีแผนการวาดกำกับไว้หมดแล้ว
3. ช่วยกะปริมาณบทพูดให้พอดีและเหมาะสมกับหน้ากระดาษและบอลูนนั้นๆ
4. ช่วยให้สามารถวาดจบได้ในจำนวนหน้าที่กำหนด



ภาพที่ 2.2 ขั้นตอนการทำ Story Board

2.1.2.1 วางโครงเรื่องหลัก ไม่ว่าจะเป็น Theme, ตัวละครหลัก, ฉาก ฯลฯ

- แนวเรื่อง
- ฉาก
- เนื้อเรื่องย่อ
- Theme/แก่น (ข้อคิด/สิ่งที่ต้องการจะสื่อ)
- ตัวละคร สิ่งสำคัญคือกำหนดรูปลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวให้โดดเด่นไม่คล้ายกันจนเกินไป ควรออกแบบรูปลักษณ์ของตัวละครให้โดดเด่นแตกต่างกัน และมองแล้วสามารถสื่อถึงลักษณะนิสัยของตัวละครได้ทันที

2.1.2.2 ลำดับเหตุการณ์คร่าวๆ

จุดสำคัญคือ ทุกเหตุการณ์จะเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน เหตุการณ์ก่อนหน้าจะทำให้เหตุการณ์ต่อมามีน้ำหนักมากขึ้น และต้องหา จุด Climax ของเรื่องให้ได้ จุดนี้จะเป็นจุดที่น่าตื่นเต้นที่สุดก่อนที่จะเฉลยปมทุกอย่างในเรื่อง การสร้างปมให้ผู้อ่านสงสัยก็เป็นจุดสำคัญในการสร้างเรื่อง ปมจะทำให้ผู้อ่านเกิดคำถามในใจและคาดเดาเนื้อเรื่องรวมถึงตอนจบไปต่างๆ นานา

เป็นขั้นตอนสุดท้ายก่อนลงมือวาดสตอรี่บอร์ด ควรเขียนบทพูดและบทความคิดที่จะใช้เขียนลงใน
 หนึ่งออกมาโดยละเอียดเพื่อที่จะได้กำหนดขนาดของบอลูนและจัดวางลงบนหน้ากระดาษได้อย่าง
 เหมาะสม5. ลงมือเขียน Story Board

5. ลงมือเขียน Story Board

- แบบฟอร์มการเขียนสตอรี่บอร์ดแบบต่างๆ

กระดานสตอรี่บอร์ด

เรื่อง.....ตอน.....ฉาก.....

เลือกแบบบรรยาย

เลือกตัวละครบรรยาย

เพลง

ภาพที่ 2.3 ตัวอย่างแบบฟอร์มที่ 1

Storyboard การสร้างการ์ตูน Animation

Scene	
Script	
Character	
Sound Effect	

ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างแบบฟอร์มที่ 2



ภาพที่ 2.5 ตัวอย่างแบบฟอร์มที่ 3

- ตัวอย่างสตอรี่บอร์ด (Story Board)



ภาพที่ 2.6 ตัวอย่างการตูนกระต่ายกับเต่า

2.1.3 ทฤษฎีการสร้างตัวละคร

เรื่องราวทั้งหมดของการ์ตูนแอนิเมชันจะถ่ายทอดโดยนักแสดงหรือตัวละครเป็นหลัก โดยการพูด การกระทำที่แสดงออก รวมทั้งความสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่นๆ ซึ่งสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะของตัวแสดงโดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ บุคลิกแบบจำลอง และ บุคลิกลักษณะเฉพาะตัวบุคลิกแบบจำลอง หมายถึง บุคลิกลักษณะทั่วไป ซึ่งอาจจะไม่เป็นจริง ในขณะที่คนอื่นๆ มักจะคาดเดาว่าคนในบุคลิกแบบนั้นจะมีนิสัย อาชีพ ฯลฯ อย่างไร นั่นคือ การประเมินตัวละครที่เห็นจากบุคลิกภาพภายนอก เช่น คนที่ใส่แว่นหนาๆ จะเป็นพวกหนอนหนังสือ เป็นต้น บุคลิกลักษณะพิเศษเฉพาะตัว หมายถึง บุคลิกพิเศษเฉพาะตัว ของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม เช่น ตัวละครคนแคะทั้งเจ็ด ในภาพยนตร์เรื่องสโนว์ไวท์แต่ละตัวจะมีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้เราสามารถใช้บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย

บุคลิกลักษณะต่างๆ ของตัวแสดงสามารถถ่ายทอดได้ด้วยการออกแบบตัวละคร สิ่งแรกในการออกแบบ คือ การพิจารณาบทบาทต่างๆ ในเนื้อเรื่อง แล้วลงมือศึกษาและกำหนดรายละเอียดให้กับตัวละคร เช่น หากเราทำเรื่อง “กระต่ายกับเต่า” เราควรศึกษาดูว่าการแต่งกาย ลักษณะท่าทาง และกำหนดพฤติกรรม บุคลิกเฉพาะตัวของการ์ตูนว่ามีการแสดงออก ท่าทาง นิสัยเป็นอย่างไร ชอบทำอะไร เป็นต้น

ในการออกแบบตัวละคร ควรออกแบบตัวละครหลายๆ มุม และจัดวางในทิศทางต่างๆ กัน ทดลองวาดทีละท่าทาง และไม่ควรออกแบบตัวละครให้มีความซับซ้อน หรือยากเกินไปต่อการนำมาสร้างภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพตัวละครที่คล้ายกับสัตว์ประหลาด มีการเดินทางที่ไม่เรื้อรัง และดูน่ากลัว เราลองจินตนาการเดินของมัน จะเห็นได้ว่าขาที่มากเกินไป จะดูเป็นเรื่องยุ่งยากและซับซ้อนจนเกินไป ในการสร้างการเคลื่อนไหว เช่นเดียวกันกับรูปกระต่ายตัวนี้ ที่ไม่ควรให้รายละเอียดมากจนเกินไป อาจจะเป็นการเพิ่มงานให้เรา โดยไม่จำเป็น และควรพิจารณาถึงการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนด้วยการออกแบบภาพที่เรียบง่ายเกินไปก็ทำให้เรายากต่อการแสดงออกของบุคลิก ลักษณะท่าทาง ทำให้การ์ตูนดูไม่น่าสนใจ

ตัวอย่างตัวละครที่ควรมีในละครแต่ละเรื่อง

- **7-archetypes** คือ ชนิดของตัวละครหลักที่มีอยู่ในทุกๆ เรื่อง โดยจะแบ่งสถานะของตัวละครออกเป็น 7 ชนิด คือ
- **Hero** หรือพระเอก หรือจะเรียกว่าตัวละครหลักของเรื่อง จะมีเป้าหมายในชีวิตว่าจะต้องไปทำอะไรสักอย่างให้สำเร็จ อาจจะเก่งหรือไม่เก่งก็ได้ว่ากันไปตามเนื้อเรื่อง ถ้าจะให้ดีต้องมีปมด้อยอะไรสักอย่างเอาไว้เป็นจุดอ่อนหน่อยก็จะดูน่าสนใจขึ้นมาก
- **Mentor** อาจารย์หรือผู้แนะนำของ Hero เช่น แกนดาล์ฟใน Lord of the ring หรือ ท่านฤๅษีในสุทธาคร บุคลิกของ Mentor จะออกแนวฉลาดรอบรู้ รู้จักอาวุธในตำนาน เก่งกาจเหนือมนุษย์ ใจดี มีเมตตา
- **Herald** เพื่อพระเอก คอยส่งข่าวสาร คอยบอกข้อมูลต่างๆ ให้พระเอก เป็นที่ปรึกษา คอยช่วยเหลือพระเอก ให้ผ่านพ้นเรื่องราวต่างๆ จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่งได้
- **Threshold guardian** หยิ่งๆ ใดๆ ไม่เอาใคร ไม่ฝักใฝ่ฝ่ายใด มักจะเป็นพวกที่เฝ้าอาวุธในตำนาน หรือมังกร หรือสัตว์ประหลาดอะไรทำนองนี้ มีหน้าที่หลักๆ คือ คอยพิสูจน์ฝีมือและความตั้งใจจริงของ Hero
- **Shape shifter** ไม่ค่อยจริงจังเป็นหน้าที่หลักของ Shape shifter เป็นพวกนกสองหัวที่เปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เป็นตัวที่คอยทรยศ หักหลัง ทำให้เรื่องราวเปลี่ยนมุม ไปจากที่เป็น คอยสร้างความสับสนให้เนื้อเรื่อง หรือจะว่ากันง่ายๆ ก็คือเป็นตัวอิจฉาก็งัยได้
- **Trickster** ตัวป่วน ตัวโจ๊ก ช่วยสร้างสีสันและเสียงหัวเราะ ให้เรื่องราว มักจะมาในรูปแบบตัวอะไรก็ได้ เล็กๆ น่ารักๆ เบ๊อะบ๊ยะ ชุ่มช่ำ มีได้ทั้งฝั่ง Hero และ Shadow อาจจะเป็นตัวหลักหรือเป็นฝูงๆ หรืออาจจะโผล่มาเป็นช่วงๆ ช่วงละตัวก็ได้ ตัว Trickster นี้ถ้าไม่มีในเนื้อเรื่องคงขาดความสนุก ไปเลยทีเดียวนะ
- **Shadow** ผู้ร้าย จอมมาร มีหน้าที่หลักคือ คอยขัดขวางพระเอก หรือมีหน้าที่เก่งอย่างเดียว นอนรอให้พระเอกไปปราบ

2.1.3.1 หลักการพื้นฐานสำหรับการออกแบบ Character

การออกแบบ Character จะมีหลักการอยู่สองเรื่อง คือ Style และ Profile

- **Profile Data** เป็นสิ่งที่สำคัญมากๆ สำหรับงานออกแบบ Character คือ เวลาออกแบบตัวละคร ก่อนอื่นควรจะได้ Profile พวกนี้ก่อน โดย Profile หลักๆ จะมีอยู่ 7 หัวข้อ คือ
- **ID** อายุ, เพศ, ส่วนสูง, สีผิว, ผม, ตา และจุดสังเกตสำคัญๆ เช่น ใส่แว่นดำตลอดเวลา หรือมีปีกเล็กๆ เป็นต้น
- **Characteristic** เป็นตัวที่บอกบุคลิกว่าเป็นคนอย่างไร อารมณ์ดีตลอดเวลา หรือซึมเศร้าเก็บตัว ความเป็นผู้นำ หรืออื่นๆ ที่เป็นบุคลิกเฉพาะของตัวละครตัวนี้
- **Role** บอกบทบาทหลักๆ ว่ามีหน้าที่ทำอะไรในเรื่องนี้ เช่น เป็นเด็กจากชนบทต้องการไปตามหาอาวุธในตำนานเพื่อปกป้องโลก หรือต้องไปแก้แค้นให้ท่านพ่อ
- **Origin** เป็นรากเหง้าของตัวละครว่ามาจากถิ่นฐานไหน หมู่บ้านอะไร หรือจากดาวดวงไหนที่อยู่ในกาแล็กซี
- **Background** บอกภูมิหลังของตัวละครสักหน่อยว่าเคยทำอะไรมา ทำไมต้องมาอยู่ในเรื่องนี้ เช่น เคยเป็นเด็กชวานา ตอนเด็กๆ ได้เรียนคาถาอาคมมาบ้าง จึงมีวิชาติดตัวมาพอสมควร และด้วยความที่หลงดาสอนมาให้ช่วยเหลือผู้คน จึงออกเดินทางเพื่อช่วยเหลือคนที่เดือดร้อน
- **Power** มีพลังพิเศษ หรือความสามารถพิเศษอะไร
- **Associate** มีแนวร่วมเป็นใครบ้าง เช่น Hero ก็จะมีแนวร่วมเป็น Mentor และ Herald แล้วแนวร่วมที่ว่านี้ช่วยทำอะไรบ้าง
- **Style** เป็นการเลือกสไตล์ของตัวการ์ตูนว่าจะให้ออกมาแนวไหน แนวจริงจัง หรือน่ารัก ใช้ลายเส้นแบบไหน สีเส้นสดใสหรือดูอึมครึม สำหรับเรื่อง Style ไม่ว่าจะเป็นแบบเหมือนจริง แบบการ์ตูน ลายเส้น 3 มิติ หรือแบบการ์ตูนตัวเล็กๆ แนว SD การออกแบบ Character ที่ดีไม่ว่าจะต้องสวยอย่างเดียว จะต้องตอบให้ได้ว่ามีจุดมุ่งหมาย ที่มาและเหตุผลว่าเหตุใดตัวละครนี้ถึงแสดงออกและมีลักษณะใดๆตามแบบที่ออกแบบมา

2.1.3.2 ขั้นตอนการออกแบบ Character

สำหรับขั้นตอนการออกแบบ Character จะไม่มีขั้นตอนที่แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับหลายๆ ปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่อง การนำไปใช้งาน ว่างานสเกลใหญ่หรือเล็ก หรือนำไปใช้ในสื่ออะไร แต่โดยรวมๆ แล้ว การออกแบบ Character ทั่วไปก็จะหนีไม่พ้นขั้นตอนต่อไปนี้

- โจทย์
- สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character
- วาด
- เตรียมตัวละคร
- สร้าง Character Model Sheet
- แยกส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร

โจทย์ โจทย์นี้มาจากเนื้อเรื่อง เมื่อมีเนื้อเรื่องที่ดีแล้ว ในการนำเสนอออกไป ควรจะมีความน่าสนใจด้วย ทางเลือกแรก สำหรับการสร้างความสนใจให้เนื้อเรื่องก็จะต้องมี Character ที่โดดเด่น ดังนั้น ในขั้นตอนแรก ควรศึกษาเนื้อเรื่องแล้วสรุปโจทย์ออกมาให้ได้เสียก่อนว่าเราจะทำอะไร เช่น “ออกแบบตัวละครหลักสำหรับเกมส์ โดยให้เป็นอาชีพนักรบเด็ก เป็นตัวที่มีเสน่ห์ระหว่างซอมบี้กับมังกร และมีอารมณ์ที่ชวนอึดอัด” ในตอนที่ออกแบบ Character ก็ควรทำงานออกมาตอบโจทย์ที่กำหนดมาให้ได้ถูกต้องที่สุด แบบนี้งานจะตรงกับความต้องการ ตรงกับเนื้อเรื่อง แล้วทำงานต่อได้อย่างราบรื่น

สร้างและออกแบบข้อมูลของ Character หลังจากได้โจทย์สำหรับการทำงานมาแล้ว คราวนี้ถึงขั้นตอนที่ต้องสร้างข้อมูลของ Character ขึ้นมาก่อนหน้านี้ให้กรอกข้อมูลในส่วนของ Profile Data ให้ครบก็ถือว่าเพียงพอแล้ว แต่โดยหลักการอยากให้มองว่า Profile Data เป็นเพียงแบบฟอร์มเบื้องต้นเท่านั้น ถ้าอยากให้ตัวละครของเรามีชีวิตจริงๆ ก็ควรจะมีข้อมูลต่างๆ ให้เหมือนสิ่งมีชีวิตจริงๆ มากที่สุด Character Designer บางคน เตรียมข้อมูลตรงนี้จะยืดถึงขั้นเรียงลำดับญาติของตัวละครมาเลย

การวาดให้สวยเป็นส่วนหนึ่งเท่านั้น เพราะข้อมูลที่สร้างขึ้นมาจะส่งผลกับตัวละครที่พบเจอสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องด้วย ดังนั้น เตรียมข้อมูลให้เยอะที่สุด ตัวละครก็จะดูเหมือนจริงมากที่สุด

วาด ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนมีมากมายหลายวิธี เช่น เขียนไปเลยไม่ต้องสนใจ เขียนไปหลายๆ รูป หรือเรียกกันว่าเขียน Thumbnail หรือจะเขียนมันรูปเดียวแล้วค่อยๆ แกะ ค่อยๆ ตกแต่งไปเรื่อยๆ จนได้ตรงตามความต้องการเคล็ดลับสำคัญในการออกแบบ Character ก็คือ ต้องออกแบบให้มีเอกลักษณ์ เอกลักษณ์ก็คือเอกลักษณ์ ไม่มีคำอื่นที่สามารถถ่ายทอดได้ดีกว่าคำนี้ แต่ถ้าจะลองให้พูดให้เข้าใจง่ายๆ ก็จะเหมือนกับการไล่ความโดดเด่นด้านต่างๆ หรือถ้าเป็น Character Designer ที่มีอาชีพหน้อยก็จะถึงขั้นที่สามารถไล่สไตล์ที่เป็นของคนออกแบบเองลงไปในทุกๆ ตัวละครได้เลย ไม่ว่าจะเห็นที่ไหนเราก็จะรู้ได้เลยว่าตัวละครตัวนี้ใครออกแบบมา

เตรียมตัวละคร (The Cast) หลังจากออกแบบเรียบร้อยแล้ว ต้องจัดเกลา (Clean up) หรือลอกเส้นหรือวาดใหม่ให้สวยงามพร้อมนำตัวการ์ตูนไปใช้ต่อได้ การวาดภาพการ์ตูนควรเริ่มต้นจากโครงสร้างของภาพด้วยรูปทรงพื้นฐานต่างๆ เช่น สี่เหลี่ยม, วงกลม, วงรี เป็นต้น และควรคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของรูปทรง เพื่อให้ตัวการ์ตูนที่ออกมาได้ภาพที่ได้องค์ประกอบที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างภาพโครงสร้างของแต่ละต่อไปนี่ก็เกิดจากการวาดด้วยรูปวงรี โดยที่ขนาดของส่วนหัวจะดูใหญ่พอๆ กับขนาดของตัว ส่วนขาจะใหญ่กว่าส่วนแขนเพียงเล็กน้อย เมื่อเราเข้าใจ สัดส่วนและขนาดของตัวการ์ตูนแล้ว จะทำให้เราสามารถออกแบบท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่างๆ กันได้อย่างแม่นยำขึ้น

สร้าง Character Model Sheet หลังจากที่เราได้ตัวละครมาแล้ว คราวนี้ก็จะเป็นการวาดด้านอื่นๆ ของตัวละคร เพื่อให้คนที่เอางานไปทำต่อเข้าใจตัวละครได้มากที่สุด โดยทำออกมาเป็น Character Model Sheet คือ แผ่นแสดงภาพการ์ตูนหรือตัวละครต่างๆ ที่ใช้งานในแอนิเมชัน ซึ่งแสดงถึงการออกแบบ รูปทรง สัดส่วน และโครงสร้างต่างๆ ของร่างกาย เป็นต้น การ์ตูนแต่ละตัวจะถูกออกแบบในหลายลักษณะท่าทางโดยนักวาดภาพ (Artists) ซึ่งแต่ละคนก็จะมีสไตล์เป็นของตัวเอง ดังนั้น นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จึงต้องอาศัยเครื่องมือ Model Sheet ในการอ้างอิงเพื่อให้ภาพที่ได้รับการออกแบบมานั้นมีทิศทางที่ตรงกัน การวาดภาพโดยการอ้างอิง Model Sheet เรามักจะเรียกกันว่า “On-model” ภายใน Model Sheet จะประกอบไปด้วยภาพการ์ตูนที่มีหลากหลายท่าละมุมมองที่แตกต่างกันเนื่องจากตัวประกอบบางตัวไม่ได้แสดงในหลายๆ ฉาก อาจไม่จำเป็นต้องใช้ Model Sheet ในการอ้างอิง (Off-model) แต่อย่างไรก็ตามแนะนำให้สร้าง Model Sheet ในการอ้างอิงก่อนลงมือสร้างการ์ตูนแอนิเมชันด้วยโปรแกรม Flash เพราะช่วยสร้างมาตรฐานของตัวละคร และยังประหยัดเวลา ทำให้งานเสร็จสิ้นได้ในเวลาอันสั้น

แยกส่วนประกอบต่างๆ ของตัวละคร หลังจากที่เราวาดเส้นและลงสีที่ต้องการให้กับตัวการ์ตูนแล้ว ก็ต้องนำภาพที่ได้มาแยกเป็นชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อเตรียมการทำแอนิเมชันต่อไป เช่น ส่วนหัว, แขน, ขา, ตา, และปาก เป็นต้น ซึ่งการแยกส่วนประกอบต่างๆ นั้นจะขึ้นอยู่กับนำไปใช้ ดังนั้น เมื่อเราวาดตัวละครจึงควรพิจารณาว่าส่วนใดบ้างที่ต้องการให้เคลื่อนไหว ก็ควรแยกส่วนเหล่านั้นออกมา และถ้าส่วนใดที่ไม่ต้องการให้เคลื่อนไหว ก็สามารถวาดรวมกันเป็นชิ้นเดียวกันก็ได้

2.1.4 ทฤษฎีการใช้สี

สี (color) หมายถึงลักษณะแสงสว่างปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็นสีขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น นอกจากนี้สีแต่ละสียังเป็นสื่อเร้าให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ให้แตกต่างกันอีกด้วย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546)

ดังนั้นสีจึงเป็นปรากฏการณ์ทางการมองเห็นโดยมีกำลังส่องสว่างของแสงที่ไปกระทบมวลวัตถุแล้วสะท้อนเข้าประสาทสัมผัสที่เรตินาในดวงตาเรา และสมองแปลงสภาพการรับรู้ เกิดความเข้าใจตามที่ตกลงกันของมนุษย์ นอกจากนี้สีแต่ละสียังมีอิทธิพลในทางจิตวิทยาเป็นสื่อเร้าให้เกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ของมนุษย์ เพราะการที่สมองทำการแปลและรับรู้สีของสีแต่ละสีของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันไปบ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการเรียนรู้ของคนๆ นั้นที่เคยเห็นสีมาก่อนหรืออาจมีสาเหตุมาจากความบกพร่องของสายตาในการรับคลื่นแสงเช่นคนตาบอดสี

2.2.4.1 ความสำคัญของสี

สำหรับการออกแบบทางการพิมพ์ สีจะช่วยสร้างอารมณ์ แยกแยะวัตถุ และช่วยบอกข้อมูลต่างๆ ได้ เช่น การไล่สีอ่อน ๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึกสงบ เงียบ การไล่กรอบสีเหลี่ยมสีล้อมรอบกลุ่มรูปภาพเพื่อที่จะแสดงให้เห็นว่าเป็นกลุ่มเดียวกัน การพิมพ์ข้อความสีแดงเพื่อให้บอกเป็นคำเตือนให้ระวัง เป็นต้น ดังนั้นสีจึงช่วยเพิ่มความสำคัญให้กับงานออกแบบและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ ดังต่อไปนี้

1. ดึงดูดความสนใจจากผู้อ่านหรือผู้ที่ดู การดึงดูดความสนใจผู้อ่านนับเป็นวัตถุประสงค์หลักของการใช้สีในการออกแบบทางการพิมพ์ การใช้สีที่ให้เกิดความแตกต่างเป็นหลักการอันแรกที่จะใช้ดึงดูดความสนใจได้ แต่จะต้องใช้กับองค์ประกอบสำคัญที่สุดที่ต้องการเน้น และจัดวางอย่างเหมาะสม เช่น การใช้สีมากเกินไป และการจัดวางอย่างกระจัดกระจายจะทำให้กลายเป็นการเบี่ยงเบนความสนใจจากข้อมูลซึ่งต้องการสื่อสารได้

2. สร้างความสัมพันธ์หรือความรู้สึกตามสภาวะการณ์จริง โดยธรรมชาติมนุษย์มักจะนึกถึงต่างๆ ให้เกี่ยวข้องกับสภาวะของสิ่งของต่าง ๆ ที่มีสีนั้น เช่น เนื้อสดที่ดีคงจะมีสีแดง ถ้าปรากฏเป็นสีเขียวเรียกว่าเนื้อขึ้นนั้น ไม่สด การพิมพ์ภาพดังกล่าวเป็นภาพสีก็จะเพิ่มความรู้สึกตาม สภาวะความเป็นจริงได้ให้ความสมจริงจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถใช้บอกความรู้สึกร้อนหรือเย็น ความเป็นทางการหรือไม่เป็นทางการ ได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม ความรู้สึกเกี่ยวข้องกับที่ใช้นี้อาจไม่ชัดเจนแน่นอน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวิถรณ์ญาณและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

3. ช่วยให้อ่านได้ง่าย การอธิบายบางสิ่งบางอย่างในเนื้อหา บางครั้งอาจใช้สีประกอบในการอ้างอิงถึง เนื่องจากสีสามารถที่ช่วยนำออกแบบสื่อสารข้อมูลข่าวสารได้ดีและ ผู้รับสารสามารถจำ

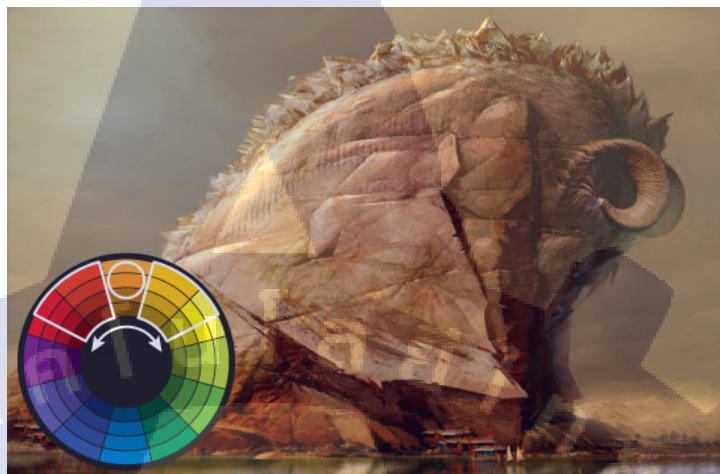
ข้อมูลข่าวสารนั้น ได้ง่ายขึ้น เช่น นักโฆษณา มักใช้สีที่ผู้ชมมองเห็นได้ง่าย เช่น สีเหลืองหรือสีแดง และการใช้สีนั้นซ้ำทุกครั้งก็จะเป็นการสร้างสื่อสัญลักษณ์ประจำให้กับสินค้านั้นได้ นอกจากนี้ยังเป็นการบ่งบอกว่าสีส่วนไหนที่ควรจะอ่านก่อนหลัง เช่น การใส่ข้อความที่จะให้อ่านก่อนลงกรอบสี หรือ พิมพ์ข้อความเป็นสี

4. สร้างบรรยากาศที่พึงพอใจ โดยต้องเลือกใช้สีตามหลักการออกแบบ เช่น ความสมดุล ความกลมกลืน ความแตกต่าง และจังหวะ เป็นต้น การทำให้องค์ประกอบศิลป์มีการเคลื่อนไหว เช่น การใช้สีส้มและสีน้ำเงินอยู่ด้วยกันจะดูกลมกลืน แต่การใช้สีที่ผิดพลาดอาจจะทำให้แย่กว่าการไม่ใช้สีเลยก็ได้

2.2.4.2 การใช้สีตามหลักการออกแบบ

ในการออกแบบงานพิมพ์สีต่าง ๆ ที่เลือกนำมาใช้อยู่ด้วยกันควรจะประสานกันได้ดีเพื่อให้ผู้มองเห็นโดยทั่วไปไม่รู้สึกรำคาญสายตาและความคิด แต่การที่จะสามารถเลือกสีต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพได้นั้น ไม่มีกฎตายตัวเพียงต้องอาศัยประสบการณ์ และความเข้าใจรสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย การนำไปใช้จึงต้องขึ้นกับวิจารณ์ญาณของนักออกแบบที่จะประยุกต์ใช้ในงานออกแบบนั้นๆ และควรคำนึงถึงความเหมาะสมด้วย โดยปกติการใช้สีในการออกแบบทางการพิมพ์สามารถพิจารณาเลือกใช้ได้เป็น 2 ลักษณะ คือ การใช้สีตามหลักการออกแบบโดยที่สีต่างๆ ซึ่งเลือกมาใช้อยู่ด้วยกันมาการผสมผสานกันได้ดี และการใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกถึงผู้มองให้คล้ายตามเจตนารมณ์ของผู้ออกแบบ ซึ่งการกำหนดสีสำหรับงานพิมพ์จะต้องไม่ทำให้เกิดปัญหาตามขั้นตอนต่างๆ ในกระบวนการพิมพ์ และเมื่อพิมพ์ออกมาแล้วจะต้องสามารถสื่อความหมายถึง ผู้อ่านตามความต้องการได้ ดังนั้นการเลือกใช้สีก็มีหลักการเช่นเดียวกับการจัดวางองค์ประกอบก็คือ การใช้สีกลมกลืน (Color harmony) การใช้สีแตกต่างหรือสีตัดกัน (Color contrast) และการใช้สีสมดุล (Color balance)

การใช้สีกลมกลืน



ภาพที่ 2.7 ภาพตัวอย่างการใช้สีที่กลมกลืน

สำหรับการใช้สีในการออกแบบเพื่อให้เกิดความกลมกลืน ก็คือ การพิจารณาความสัมพันธ์ของสีต่างๆ ที่จะเลือกนำมาใช้ว่ามีความสัมพันธ์ใกล้เคียงกันโดยไม่มีสีใดโดดเด่นแยกจากสีอื่นๆ การใช้สีกลมกลืนมีหลายวิธีดังนี้

การใช้สีสันเดียว (Monochromatic scheme) เป็นการใช้สีแต่เพียงสีเดียวในการออกแบบ หลักการนี้เป็นพื้นฐานที่ง่ายที่สุดในการสร้างความกลมกลืน การใช้สีสันเดี่ยวนี้อาจทำได้หลายลักษณะ เช่น

- การใช้สีแต่เพียงสีเดียวที่มีความสว่างสีและความเข้มตัวสีที่ค่าเดียว แต่อาจมีการใช้สีขาวหรือสีดำช่วย เช่น การพิมพ์ตัวอักษรหรือภาพสีดำ หรือเจาะขาวบนพื้นหลังสีแต่เพียงสีหนึ่ง การพิมพ์ตัวอักษรหรือภาพด้วยสีแท้นบนพื้นหลังสีดำหรือสีขาว เป็นต้น แต่การเลือกสีที่ใช้กับสีดำหรือสีขาวนั้นก็จะต้องเลือกสีที่ไปกันได้ด้วย ส่วนใหญ่สีเกือบทุกสีจะไปได้กับสีขาว ยกเว้นสีที่มีความสว่างสูง เช่น สีเหลือง และสีที่จะเลือกใช้กับสีดำไม่ควรเลือกสีที่มีความสว่างสีต่ำ เช่น สีน้ำเงินคล้ำ
- การใช้สีแต่เพียงสีเดียวแต่เปลี่ยนความสว่างและความเข้มตัวสีให้แตกต่างกันหลายระดับ โดยการผสมสีขาว สีเทา หรือสีดำ ซึ่งมีความกลมกลืนด้วยสีสันของตัวเองนี้จะให้ความกลมกลืนได้มากที่สุด แต่ขณะเดียวกันก็อาจจะทำให้น่าเบื่อได้ง่ายเช่นกัน นักออกแบบอาจใช้วิธีอื่น ๆ ช่วยให้งาน

ออกแบบน่าสนใจมากขึ้น เช่น การใช้สีที่มีความสว่างหรือความอิ่มตัวสีหลายระดับ ตั้งแต่ระดับสูงสุดจนถึงระดับต่ำสุด การเพิ่มสีใดสีหนึ่งสำหรับใช้พิมพ์เป็นพื้นที่ส่วนน้อยให้ดูเด่นขึ้น หรือการเพิ่มสีใดสีหนึ่งให้พิมพ์ไปทั่วภาพ

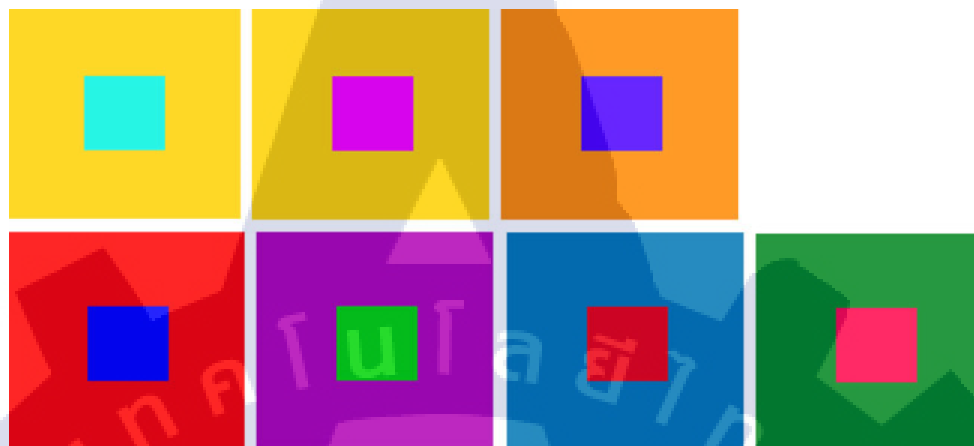
การใช้สีใกล้เคียงกัน (Analogous scheme) เป็นการสร้างความกลมกลืนโดยเลือกใช้สีที่คล้ายคลึงหรือใกล้เคียงกัน การเลือกสีใกล้เคียงกันอาจเลือกจากสีที่อยู่เรียงติดกันในแถบสีสเปกตรัมหรือเลือกจากวงล้อสีที่ใช้ในงานศิลปะ ซึ่งหากพิจารณาวงล้อสีตามทฤษฎี และการผสมสีทางเนื้อสีของศิลปะ สีที่อยู่เรียงติดกันเป็นสีใกล้เคียงกัน เช่น สีเหลืองส้ม สีเหลือง และ สีเหลืองเขียว ทั้งสามสีมีสีหนึ่งที่ร่วมกันอยู่ คือสีเหลือง ทำให้เมื่อนำมาใช้ร่วมกันแล้วดูกลมกลืนกัน ถ้าใช้สีส้มและสีเขียวเพิ่มเข้าไป สีทั้งห้าสีนั้นเรียงต่อกันซึ่งถือว่าเป็นสีใกล้เคียงกัน แม้ว่าสีส้มและสีเขียวจะมีสีเหลืองเป็นสีร่วมกันเช่นกัน แต่ถ้าพิจารณาให้ดีแล้วสีส้มจะมีสีแดงเป็นส่วนผสมที่มากขึ้นกว่าสีเหลืองส้ม และสีแดงเป็นสีคู่ตรงข้ามของสีเขียว อาจทำให้สีในกลุ่มนี้มีความกลมกลืนน้อยลง

ดังนั้นการเลือกใช้สีใกล้เคียงกันไม่ควรเลือกสีที่อยู่เรียงติดกันมากเกินไป 1 ใน 3 ของจำนวนสีที่แสดงในวงล้อสีเช่น วงล้อสีที่ใช้นี้มี 12 สี นั่นคือ สีใกล้เคียงกันที่น่าจะนำมาใช้ได้ไม่ควรเกิน 4 สี หากใช้มากกว่านั้นความกลมกลืนของสีอาจแปรเปลี่ยนเป็นความแตกต่างก็ได้

การใช้สีวรรณะเดียวกัน (Tone harmony scheme) ในวงล้อสี จะสามารถแบ่งสีได้เป็น 2 วรรณะ คือวรรณะร้อน (Warm tone) ซึ่งเป็นสีที่เน้นหนักไปทางสีแดง ได้แก่ สีม่วงแดง สีแดง สีส้มแดง สีส้ม สีส้มเหลือง และวรรณะเย็น (Cool tone) ซึ่งเป็นสีที่เน้นหนักไปทางสีน้ำเงิน ได้แก่ สีเขียวอ่อน สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีน้ำเงินม่วง ส่วนสีส้มเหลืองและสีม่วงเป็นสีกลางที่จะอยู่ได้ทั้งสองวรรณะ ทั้งนี้ขึ้นกับสีอื่นซึ่งจะนำมาใช้ร่วมกัน

การเลือกใช้สีที่อยู่ในกลุ่มวรรณะเดียวกัน จะให้ความรู้สึกไปในทิศทางเดียวกันกลมกลืนกัน แต่ผลงานของการออกแบบถ้าดูชัดไป ก็อาจจะสร้างความขัดแย้งในบางจุดที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้งานออกแบบน่าดูยิ่งขึ้น เช่น ถ้าในส่วนใหญ่ของภาพเลือกใช้สีวรรณะร้อน อาจใช้สีตรงข้ามที่อยู่ในวรรณะเย็นมาทำให้เป็นสีอ่อนซึ่งมีความสว่างสีสูงขึ้นมาเติมในบริเวณส่วนน้อยบางส่วน ไม่เกิน 10 เปอร์เซ็นต์ของงานออกแบบ ก็อาจจะทำให้งานนั้นน่าสนใจมากขึ้น

การใช้สีแตกต่าง



ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการใช้สีแต่แตกต่างกัน

การใช้สีแตกต่างเป็นการใช้สีต่างกันเพื่อให้ตัดกัน ทำให้งานออกแบบน่าสนใจ ดึงดูดความแรงของการตัดกันจะขึ้นกับความแตกต่างของสีที่เลือกใช้ การทำให้สีแตกต่าง สามารถทำได้หลายวิธีดังนี้

การใช้สีคู่ตรงข้าม (complementary contrast) สีคู่ตรงข้ามเป็นสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงล้อสี เช่น สีเขียวเป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีแดง สีที่ตรงข้ามกันมาอยู่ด้วยกันจะให้ความรู้สึกตื่นตันทันที สีคู่ตรงข้ามที่เป็นสีปฐมภูมิกับสีทุติยภูมิจะตัดกันรุนแรงกว่าสีคู่ตรงข้ามที่เป็นสีตติยภูมิ เช่น สีแดงกับสีเขียวจะตัดกันรุนแรงกว่าสีส้มแดงกับสีเขียวอ่อน สำหรับสีที่อยู่ใน

ทิศทางตรงกันข้ามในวงล้อสี มี 6 คู่ ได้แก่

- เหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วง
- สีแดงตรงกันข้ามกับสีเขียว
- สีน้ำเงินตรงกันข้ามกับสีส้ม
- สีเขียวเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วงแดง
- สีส้มเหลืองตรงกันข้ามกับสีม่วงน้ำเงิน
- สีส้มแดงตรงกันข้ามกับสีเขียวอ่อน

ตรงกันข้าม หรือ “สีคู่ปฏิปักษ์” นี้จะมีความขัดแย้งกันอย่างรุนแรง ถ้านำมาใช้เข้าด้วยกัน ผู้ดูจะเกิดความรู้สึกขัดแย้งและไม่น่าสนใจ ผู้ออกแบบจึงควรหลีกเลี่ยงการนำสีตรงกันข้ามมาใช้ด้วยกันในลักษณะตรง ๆ ตัวอย่างเช่น ไม่ควรใส่เสื้อสีแดง และนุ่งกระโปรงสีเขียว เป็นต้น แต่ในทางตรงข้ามถ้าผู้ออกแบบนำสีตรงกันข้ามมาใช้ด้วยกันอย่างมีระบบและหลักการแล้ว การใช้สีตรงกันข้ามนั้นกลับจะทำให้งานออกแบบมีคุณค่า และน่าสนใจยิ่งกว่าการใช้คู่ประกอบอื่นๆ เพราะการใช้สีแตกต่างกันนั้นต้องคำนึงถึงการใช้สีตัดกันที่กลมกลืน (harmony of contrast) ในสายตาผู้ดูด้วย สีคู่ตรงข้ามที่มีความอึดตัวสูงมาอยู่ด้วยกันอาจทำให้ดูขัดแย้งกันเกินไป เพราะแต่ละสีจะแย่งความสนใจไปจนผู้ดูไม่เห็นจุดเด่นที่นักออกแบบต้องการสื่อ ดังนั้น การใช้สีที่ตัดกันแล้วทำให้ดูกลมกลืนได้นั้นมีหลายวิธีดังนี้

- การใช้สีที่มีความอึดตัวสีเท่ากัน จะใช้ในปริมาณพื้นที่ต่างกัน โดยเลือกสีใดสีหนึ่งเป็นสีเด่น ก็ใช้สีนั้นในพื้นที่ที่น้อยกว่าด้วยอีกสีหนึ่ง

- การลดความอึดตัวของสีใดสีหนึ่งที่ ไม่ต้องการให้เด่นลง
- การลดความอึดตัวของทั้งสองสีลงเพื่อลดความแรงของการตัดกันของสี
- การใช้สีทั้งสองสีในระดับน้ำหนักรสีต่างๆ เพื่อลดความแรงของการตัดกันของสีแท้
- การใช้สีขาวและหรือสีดำช่วยแทรกระหว่างสีคู่ตรงข้ามจะช่วยลดความแตกต่างระหว่างสองสีได้

- การใช้สีตรงกันข้ามในปริมาณที่สีข้างหนึ่งชนะสีอีกข้างหนึ่งในอัตรา 80% ต่อ 20% ตัวอย่างเช่น ใช้สีน้ำเงินในพื้นที่ส่วนใหญ่ และใช้สีส้มในพื้นที่ส่วนน้อยบริเวณจุดที่ให้ความสนใจ

- การลดความสดใของสี การลดความสดใหรือการฆ่าสี (color brake) เป็นการทำให้สีแท้หม่นหมองลง โดยการผสมสีตรงกันข้ามลงไปในสีแท้ ตัวอย่างเช่น ต้องการลดความสดใของสีแดง จะต้องนำสีเขียวที่อยู่ตรงกันข้ามผสมลงในสีแดงเล็กน้อยจะทำให้สีแดงนั้นหม่นลง สีตรงกันข้ามที่ลดความสดใลงนั้นสามารถนำมาใช้เข้าด้วยกันโดยไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้ง นอกจากนี้การลดความสดใของสียังนำไปใช้แสดงถึงสีส่วนที่เป็นเงาของวัตถุและวัตถุที่อยู่ระยะไกลได้

- การใช้สีขาวผสมลงในสีแท้ การผสมสีขาวหรือการทำสีทินด้นั้นนับเป็นการลดความเข้มหรือความสดใของสีแท้ลง สีตรงข้ามที่ผสมด้วยสีขาวจึงสามารถนำมาใช้เข้าด้วยกันโดยไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้ง

- การใช้สีดำผสมลงในพื้นที่ การผสมสีดำหรือการทำสีเฉดนั้น เป็นการลดความสดใของสีแท้ให้หม่นหมองลง สีตรงกันข้ามที่ผสมด้วยสีดำจึงสามารถนำมาใช้เข้าด้วยกันโดยไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้งได้

- การใช้สีขาดัดเส้นระหว่างสีตรงกันข้าม สีขาวซึ่งอยู่ระหว่างรอยต่อของสีตรงกันข้ามจะช่วยลดความสดใสของสีแท้ลง ดังนั้นการใช้สีตรงกันข้ามที่ตัดด้วยเส้นสีขาวจึงอยู่ด้วยกันโดยไม่เกิดความรู้สึกขัดแย้ง
- การใช้สีคำตัดเส้นระหว่างสีตรงกันข้าม สีคำจะมีผลในการลดความสดใสของสีแท้ได้เช่นเดียวกับสีขาว ทำให้ไม่เกิดความรู้สึกที่ขัดแย้งต่อผู้ดู
- การใช้สีตรงกันข้ามโดยการปรับค่าระยะของสี สีแท้ซึ่งผ่านการปรับระยะค่าของสีแล้ว จะถูกลดความสดใสของสีลงตามลำดับ จนทำให้สีตรงกันข้ามสามารถอยู่ด้วยกันได้โดยไม่ต้องขัดแย้ง
- หลักเกณฑ์การใช้สีตัดกันนี้เป็นหลักการเบื้องต้นที่จะนำไปใช้เท่านั้นจะเคร่งครัดนักคงจะไม่ได้ ผู้ใช้จะต้องรู้จักพลิกแพลงประยุกต์เอาเองตามความเหมาะสมสวยงามของตนและงานที่ผลิต

การใช้สีใกล้เคียงสีคู่ตรงข้าม (near or split complementary contrast) ถ้าการใช้สีตรงข้ามเพื่อให้เกิดความแตกต่างนั้นจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกันเกินไป อาจเลี้ยวมาใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกับสีคู่ตรงข้ามซึ่งอาจจะให้ผลเป็นที่น่าพอใจขึ้น เช่นสีม่วงเป็นสีคู่ตรงข้ามกับสีเหลือง อาจจะเลือกใช้สีน้ำเงินม่วงหรือแดงมาใช้คู่กับสีเหลืองเพื่อให้ดูแตกต่างกันแทนสีม่วงได้

การใช้ความสว่างสีต่างกัน (value contrast) สีที่มีความสว่างสีที่ใกล้เคียงกันมาอยู่ใกล้กัน จะทำให้มองดูแล้วรวมตัวกันในการรับรู้สีเป็นกลุ่มเดียวกัน แต่ถ้าเป็นสีที่มีความสว่างสีต่างกันมาอยู่ใกล้ สีของภาพที่มองเห็นจะผิดเพี้ยนไปจากความเป็นจริง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของความสว่างสีที่อยู่ข้างเคียง

การใช้สีที่มีวรรณะต่างกัน (tone contrast) เป็นการใช้สีทั้งสองวรรณะเข้าด้วยกันในภาพ สีที่อยู่ในวรรณะต่างกัน เช่นสีแดง เป็นสีในวรรณะร้อน และสีน้ำเงินเป็นสีในวรรณะเย็น เมื่อนำมาใช้ด้วยกันจะรู้สึกตัดกัน โดยทั่วไปสีวรรณะร้อนเป็นสีที่ให้ความรู้สึกที่ตื่นเต้น เร้าใจ โดด และหนัก มักใช้เป็นส่วนของภาพที่ต้องการเน้น ขณะที่สีวรรณะเย็นเป็นสีที่ให้ความรู้สึกที่ผ่อนคลาย สงบ โกล และเบา มักจะใช้เป็นส่วนของพื้นหลัง

การใช้สีวรรณะเดียวในภาพแม้ว่าจะทำให้เกิดเอกภาพและความกลมกลืน แต่เมื่อดูภาพนั้นไปนานๆ จะทำให้รู้สึกน่าเบื่อหน่าย ดังนั้นการสร้างความน่าสนใจให้เกิดขึ้นในภาพผู้ออกแบบจึงควรใช้สีต่างวรรณะเข้าด้วยกัน แต่ก็ไม่ควรใช้สีทั้งสองวรรณะในปริมาณที่เท่าๆ กัน ควรกำหนดให้สีวรรณะหนึ่งมากกว่าในอัตรา 80% ต่อ 20%

การใช้สีแบบแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียส (simultaneous contrast) สีแตกต่างแบบไข่มัลเทเนียสเกิดขึ้นจากการนำสีที่แตกต่างกันมาอยู่ใกล้กัน สีที่มองเห็นจะผิดเพี้ยนจากที่เป็นจริงด้วยอิทธิพลของสีซึ่งอยู่ข้างเคียง ทั้งนี้เพราะเมื่อตามองสีใดสีหนึ่งจะกระตุ้นให้มองเห็นสีคู่ตรงข้ามของสีนั้นด้วย จึงมีผล

ให้สีนั้นไปรวมกับสีข้างเคียงที่มองเห็น เช่นเมื่อวางสีเทากลางสีแดง จะเห็นสีเทาที่อยู่ตรงกลางเพี้ยนไปทางสีเขียว และเมื่อวางสีเทากลางสีเขียวจะเห็นสีเทาที่อยู่ตรงกลางนั้นเพี้ยนไปทางสีแดง

ถ้าสีใดสีหนึ่งถูกแวดล้อมด้วยสีที่ตรงกันข้ามกันจะมีความอิ่มตัวสีสูงกว่าสีที่ถูกแวดล้อมด้วยสีที่ใกล้เคียงกัน เช่นสีแดงซึ่งถูกแวดล้อมด้วยสีเขียว จะดูสดใสมากกว่าสีแดงที่ถูกแวดล้อมด้วยสีม่วงแดง และสีใดสีหนึ่งจะมองเห็นเป็นสีที่เพี้ยนไปทางสีคู่ตรงกันข้ามของสีนั้น เช่นสีเขียวซึ่งถูกแวดล้อมด้วยสีเหลืองจะมองเห็นเป็นสีเขียวน้ำเงิน แต่ถ้าสีเขียวนั้นถูกแวดล้อมด้วยสีน้ำเงินจะมองเห็นเป็นสีเขียวเหลือง นอกจากนี้ความแตกต่างแบบไซมัลเทเนียสยังทำให้มองเห็น ความสว่างสีเปลี่ยนไปด้วย เช่นสีส้มซึ่งถูกแวดล้อมด้วยสีเขียวที่มีความสว่างสีต่ำจะมองเห็นสีส้มสว่างกว่าสีส้มซึ่งถูกแวดล้อมด้วยสีเหลืองที่มีความสว่างสีสูง

จะเห็นได้ว่าความแตกต่างแบบไซมัลเทเนียสนี้เป็นความแตกต่างของสีที่ถูกเปรียบเทียบกับสีซึ่งแวดล้อม โดยมีเชล ยูจิน เซฟเรล นักเคมีชาวฝรั่งเศสเป็นผู้ค้นพบคนแรกซึ่งเขาค้นพบเมื่อนำผ้าที่ย้อมด้วยสารสีแดงกัน ไปวางใกล้กลุ่มผ้าสีต่างกันจะมองเห็นสีต่างกัน เขาจึงศึกษาปรากฏการณ์นี้ต่อไปจนสามารถสรุปเป็น “กฎของเซฟเรล” เกี่ยวกับความแตกต่างแบบไซมัลเทเนียสที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบได้ ดังนี้

- สีต่าง ๆ ที่มองเห็นจะขึ้นกับอิทธิพลของสีอื่นซึ่งอยู่ข้างเคียง
- สีที่มีความสว่างสีสูงหรือสีอ่อนจะดูเด่นเมื่ออยู่กับสีดำ
- สีที่มีความสว่างสีต่ำหรือสีคล้ำจะดูเด่นเมื่ออยู่กับสีขาว
- สีคล้ำบนพื้นหลังสีอ่อนจะยิ่งดูมีสีคล้ำกว่าหรือมีความสว่างสีต่ำกว่าสีคล้ำบนพื้นหลังสีคล้ำด้วยกัน
- สีอ่อนบนพื้นหลังสีคล้ำจะยิ่งดูมีสีอ่อนกว่าหรือความสว่างสีสูงกว่าบนพื้นหลังสีอ่อนด้วยกัน
- สีที่มองเห็นจะได้รับอิทธิพลจากสีที่อยู่ข้างเคียง โดยจะมองเห็นสีเพี้ยนไปทางสีคู่ตรงข้ามของสีที่อยู่ข้างเคียงนั้น
- สีคู่ตรงข้ามที่มาวางข้างกัน จะมองเห็นแต่ละสีมีความอิ่มตัวสีสูงกว่าสีนั้นวางอยู่โดดๆ แยกกัน
- สีคล้ำที่วางบนพื้นหลังสีคล้ำซึ่งไม่มีสีคู่ตรงข้ามกัน จะดูอ่อนกว่าสีคล้ำที่วางบนพื้นหลังสีคล้ำซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามกัน
- สีอ่อนที่วางบนพื้นหลังสีอ่อนซึ่งไม่ใช่สีคู่ตรงข้ามกัน จะดูอ่อนกว่าสีอ่อนที่วางบนพื้นหลังสีอ่อนกว่าซึ่งเป็นสีคู่ตรงข้ามกัน

- เมื่อใช้สีสไตหรือสีที่มีความอิ่มตัวสูงกับสีหม่นที่มีความอิ่มตัวต่ำ คู่สีซึ่งให้ความแตกต่างกันมากที่สุดคือ คู่สีซึ่งเป็นคู่ตรงข้ามกัน
- สีอ่อนบนพื้นหลังสีอ่อนที่ไม่ใช่สีคู่ตรงข้ามกันจะดูเข้มขึ้น เมื่อมีแถบสีเส้นสีดำหรือสีคู่ตรงข้ามล้อมรอบ
- สีคล้ำบนพื้นหลังสีคล้ำที่ไม่ใช่สีคู่ตรงข้ามกันจะดูสไตขึ้น เมื่อมีแถบเส้นสีขาวหรือสีอ่อนล้อมรอบ

การใช้สีสมดุล

การใช้สีให้เกิดความสมดุลในสายตา อาจทำได้ง่ายๆ โดยการแบ่งพื้นที่เป็น 2 ส่วน คือ ซ้าย-ขวา หรือบน-ล่าง เมื่อใช้สีใดในด้านหนึ่งก็ให้สีนั้นในอีกด้านตรงข้ามกันด้วย การใช้สีที่เรามองดูแล้วสมดุลยังมีหลายวิธีดังนี้

การใช้สีสามเส้า (triad balance) สีสามเส้า หมายถึง สี 3 สีซึ่งอยู่ในวงล้อสีโดยมีตำแหน่งห่างกันเท่าๆ กัน ในการออกแบบวิธีนี้ต้องใช้สี 3 สีอยู่ด้วยกัน สีสามเส้าในวงล้อสีจะให้กลุ่มสีที่สมดุลที่สุด เช่นกลุ่มสีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง หรือกลุ่มสีส้มแดง สีเหลืองเขียวและสีม่วงน้ำเงิน สีแต่ละสีในกลุ่มจะมีความเด่นเท่าๆ กันจึงทำให้ดูแล้วสมดุล อย่างไรก็ตามควรเลือกให้สีใดสีหนึ่งเป็นสีโดดเด่นซึ่งต้องการเน้นและลดความแรงของอีกสองสี ด้วยการลดความอิ่มตัวสีหรือความสว่างสีลง

การใช้ปริมาณพื้นที่สมดุลกับความสว่างสี (quantitation balance) ในการใช้สีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไป สัดส่วนปริมาณพื้นที่ของสีที่ใช้กับความสว่างสีของสีนั้นจะมีผลต่อความสมดุลในการมองเห็น คือ สีที่มีความสว่างสูงกว่าจะต้องมีปริมาณพื้นที่น้อยกว่าสีที่มีความสว่างต่ำกว่า เพื่อให้ดูว่ามีพื้นที่สมดุล เช่นสีเหลืองมีความสว่างที่สูงกว่าสีน้ำเงินประมาณ 3 เท่า เมื่อนำสองสีนี้มาใช้ให้เกิดสมดุลแล้ว ควรใช้พื้นที่ของสีเหลืองให้น้อยกว่าสีน้ำเงินประมาณ 3 เท่า สำหรับสีแดงกับสีเขียว เป็นสีที่ให้ความสว่างประมาณเท่าๆ กัน เมื่อนำสองสีมาใช้ให้เกิดสมดุล พื้นที่ของสีแดงก็ควรจะประมาณเท่าๆ กับของสีเขียว

2.2 เทคโนโลยีที่ใช้

2.2.1 Adobe Photoshop CS6



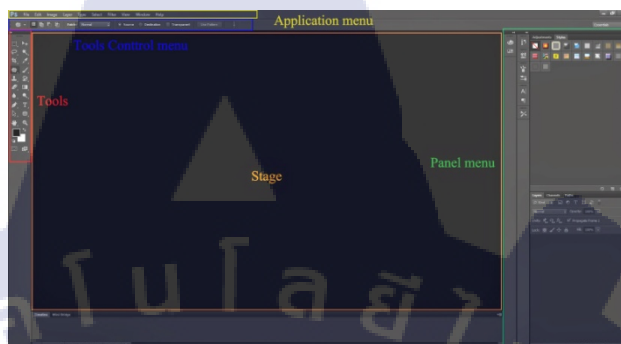
ภาพที่ 2.9 Iconของ Adobe Photoshop CS6

โปรแกรม Photo shop เป็นโปรแกรมในตระกูล Adobe ที่ใช้สำหรับตกแต่งภาพถ่ายและภาพกราฟิก ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ retouching ตกแต่งภาพและการสร้างภาพ ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมสูงมากในขณะนี้ เราสามารถใช้โปรแกรม Photoshop ในการตกแต่งภาพ การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ การทำภาพขาวดำ การทำภาพถ่ายเป็นภาพเขียน การนำภาพมารวมกัน การ Retouch ตกแต่งภาพต่างๆ

2.2.1.1 ความสามารถพื้นฐานของ Adobe Photoshop

- ตกแต่งหรือแก้ไขรูปภาพ
- ตัดต่อภาพบางส่วน หรือที่เรียกว่า Crop ภาพ
- เปลี่ยนแปลงสีของภาพ จากสีหนึ่งเป็นอีกสีหนึ่งได้
- สามารถลากเส้น แบบฟรีสไตล์ หรือใส่รูปภาพ สี่เหลี่ยม วงกลม หรือสร้างภาพได้อย่างอิสระ
- มีการแบ่งชั้นของภาพเป็น Layer สามารถเคลื่อนย้ายภาพได้เป็นอิสระต่อกัน
- การทำ Cloning ภาพ หรือการทำภาพซ้ำในรูปภาพเดียวกัน
- เพิ่มเติมข้อความ ใส่ Effect ของข้อความได้

- Brush หรือแปรงทาสี ที่สามารถเลือกรูปแบบสำเร็จรูปในการสร้างภาพได้และอื่นๆ อีกมากมาย



ภาพที่ 2.10 หน้าต่างโปรแกรม Adobe Photoshop

2.2.1.2 ส่วนสำคัญของโปรแกรม เมนูของโปรแกรม Application menu หรือ Menu bar ประกอบด้วย

File หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับไฟล์รูปภาพ เช่น สร้างไฟล์ใหม่, เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์, นำเข้าไฟล์, ส่งออกไฟล์ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวกับไฟล์

Edit หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้สำหรับแก้ไขภาพ และปรับแต่งการทำงานของโปรแกรมเบื้องต้น เช่น ก๊อปปี้, วาง, ยกเลิกคำสั่ง, แก้ไขเครื่องมือ และอื่น ๆ

Image หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้ปรับแต่งภาพ เช่น สี, แสง, ขนาดของภาพ (image size), ขนาดของเอกสาร (canvas), โหมดสีของภาพ, หมุนภาพ และอื่น ๆ

Layer หมายถึง รวมคำสั่งที่ใช้จัดการกับเลเยอร์ ทั้งการสร้างเลเยอร์, แปลงเลเยอร์ และการจัดการกับเลเยอร์ในด้านต่าง ๆ

Select รวม คำสั่งเกี่ยวกับการเลือกวัตถุหรือพื้นที่บนรูปภาพ (Selection) เพื่อนำไปใช้งานร่วมกับคำสั่งอื่น ๆ เช่น เลือกเพื่อเปลี่ยนสี, ลบ หรือใช้เอฟเฟกต์ต่าง ๆ กับรูปภาพ

Filter เป็นคำสั่งการเล่น Effects ต่างๆสำหรับรูปภาพและวัตถุ

View เป็นคำสั่งเกี่ยวกับมุมมองของภาพและวัตถุในลักษณะต่างๆ เช่น การขยายภาพและย่อภาพให้ดูเล็ก

Window เป็นส่วนคำสั่งในการเลือกใช้อุปกรณ์เสริมต่างๆที่จำเป็นในการใช้สร้าง Effects ต่างๆ
 Help เป็นคำสั่งเพื่อแนะนำเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมฯและจะมีรายละเอียดของโปรแกรมอยู่ใน
 นั้น



ภาพที่ 2.11 Tool Panel

2.2.1.3 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม

Tool Panel (ทูลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

2.2.1.4. เมนูของพื้นที่ทำงาน Panel menu

Panel (พาเนล) เป็นวินโดวย่อย ๆ ที่ใช้เลือกรายละเอียด หรือคำสั่งควบคุมการทำงานต่างๆของโปรแกรมใน Photoshop มีพาเนลอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น พาเนล Color ใช้สำหรับเลือกสี, พาเนล Layers ใช้สำหรับจัดการกับเลเยอร์และพาเนล Info ใช้แสดงค่าสีตรงตำแหน่งที่ชี้เมาส์ รวมถึงขนาด/ตำแหน่งของพื้นที่ที่เลือกไว้

พื้นที่ทำงาน Stage หรือ Panel เป็นพื้นที่ว่างสำหรับแสดงงานที่กำลังทำอยู่
เครื่องมือที่ใช้งาน Tools panel หรือ Tools box

Tool Panel (ทุลพาเนล) หรือ กล่องเครื่องมือ จะประกอบไปด้วยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ใช้ในการวาด ตกแต่ง และแก้ไขภาพ เครื่องมือเหล่านี้มีจำนวนมาก ดังนั้นจึงมีการรวมเครื่องมือที่ทำหน้าที่คล้าย ๆ กันไว้ในปุ่มเดียวกัน โดยจะมีลักษณะรูปสามเหลี่ยมอยู่บริเวณมุมด้านล่างดังภาพ 2 เพื่อบอกให้รู้ว่าในปุ่มนี้ยังมีเครื่องมืออื่นอยู่ด้วย

สิ่งที่ควบคุมเครื่องมือที่ใช้งาน Tools control menu หรือ Option bar

Option Bar (ออปชั่นบาร์) เป็นส่วนที่ใช้ปรับแต่งค่าการทำงานของเครื่องมือต่าง ๆ โดยรายละเอียดในออปชั่นบาร์จะเปลี่ยนไปตามเครื่องมือที่เราเลือกจากทูลบ็อกซ์ในขณะนั้น เช่น เมื่อเราเลือกเครื่องมือ Brush (พู่กัน) บนออปชั่นบาร์จะปรากฏออปชั่นที่ใช้ในการกำหนดขนาด และลักษณะหัวแปรง, โหมดในการระบายความโปร่งใสของสี และอัตราการไหลของสี เป็นต้น

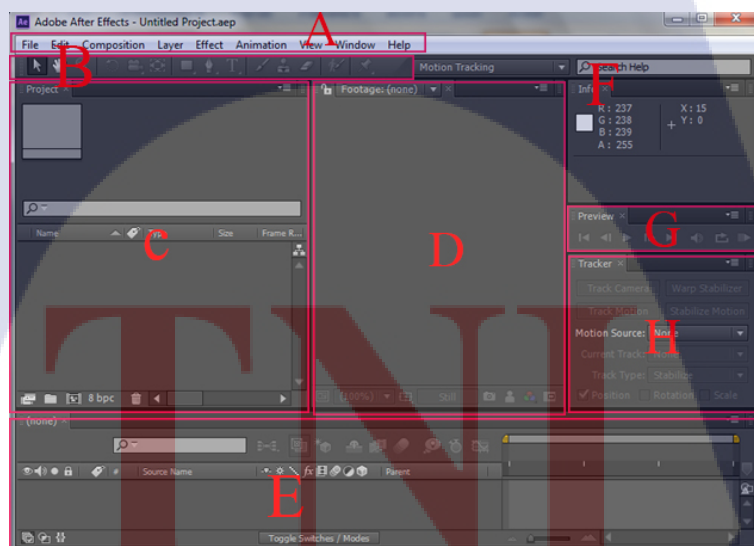
TNI

2.2.2 Adobe After Effect CS6



ภาพที่ 2.12 Icon ของ Adobe After Effects CS6

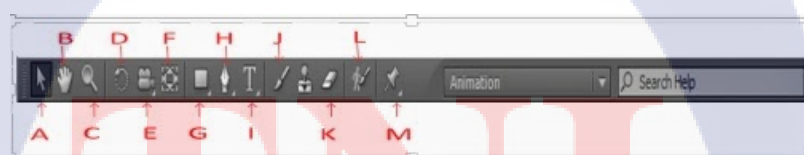
After Effects เป็นโปรแกรมสำหรับตัดต่องาน video แต่ที่จริงแล้ว After Effects เป็นโปรแกรมสำหรับยกระดับงาน video ให้สวยงามอลังการยิ่งขึ้นหลายเท่าตัวด้วยการสร้าง Effects หลากหลายรูปแบบ หรือสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic) รวมทั้งเทคนิคพิเศษต่างๆ สำหรับงาน Video ตามแต่จินตนาการของผู้ใช้งาน



ภาพที่ 2.13 หน้าต่างโปรแกรม Adobe After Effects

2.2.2.1 ส่วนสำคัญของโปรแกรม

- A. Menu Bar คือ ชุดคำสั่งควบคุมการทำงานทุกรูปแบบของโปรแกรม รวมทั้งคำสั่งจัดการไฟล์ชิ้นงาน ขึ้นพื้นฐานทั่วไป เช่น เปิด, ปิด, บันทึกไฟล์, เรียกดูไฟล์ เป็นต้น
- B. Tools กล่องเครื่องมือสำหรับควบคุมแก้ไขตัวชิ้นงานตามต้องการ เช่น เคลื่อนย้ายชิ้นงาน, การหมุนชิ้นงาน, การตกแต่ง Retouch ภาพ Video เป็นต้น
- C. Project พื้นที่สำหรับจัดเก็บไฟล์ชิ้นงานหรือไฟล์ต้นฉบับทุกชนิด ทั้งภาพถ่าย, ภาพกราฟิก, ภาพ Video และเสียง ก่อนที่จะนำไปตกแต่งแก้ไขใช้งาน
- D. Composition หน้าจอสำหรับแสดงผลของชิ้นงานที่ได้ทำลง โดยสามารถตกแต่งแก้ไขชิ้นงานผ่านทางหน้าจอได้ด้วยเช่นกัน
- E. Timeline พื้นฐานที่ทำงานหลักสำหรับคัดแปลงแก้ไขชิ้นงานในแต่ละช่วงเวลาต่างๆ ตามต้องการ นอกจากนี้ยังใช้แสดงช่วงเวลาที่ชิ้นงานแสดงผลอยู่ผ่านทางหน้าต่าง Composition อีกด้วย
- F. Info พื้นที่แสดงข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับตัวชิ้นงานที่แสดงผลอยู่ เช่น ค่าสี, ตำแหน่งของชิ้นงานในแกน X แกน Y เป็นต้น
- G. Preview ใช้ควบคุมการแสดงผลของชิ้นงานในหน้าต่าง Composition โดยทำหน้าที่เหมือนกับรีโมทคอนโทรลของเครื่องเล่น DVD
- H. Effects & Presets คลังแสงที่เก็บรวบรวมชุดคำสั่งเอฟเฟกต์ต่างๆ สำหรับตกแต่งชิ้นงานให้สวยงามอลังการหลากหลายรูปแบบ



ภาพที่ 2.14 Tool Panel

2.2.2.2 เครื่องมือพื้นฐานของโปรแกรม

- A. Selection Tool ใช้คลิกเลือกชิ้นงานที่ต้องการทำงานด้วย ทั้งยังใช้แดรกเมาส์เคลื่อนย้ายตำแหน่ง และย่อขยายขนาดของชิ้นงานด้วยการแดรกเมาส์ตรงส่วนมุมของชิ้นงาน
- B. Hand Tool กรณีที่ Zoom ดูรายละเอียดชิ้นงานในระยะใกล้มากๆ จนหน้าต่าง Composition ไม่สามารถแสดงผลลัพธ์ของชิ้นงานได้หมดทุกส่วน จึงจำเป็นต้องใช้ Hand Tool เลื่อนดูส่วนต่างๆ ของชิ้นงานที่ละส่วนแทน
- C. Zoom Tool ใช้ขยายขนาดการแสดงผลลัพธ์ของชิ้นงานบนหน้าต่าง Composition ในระยะใกล้-ไกลตามต้องการ
- D. Rotation Tool ใช้แดรกเมาส์หมุนตัวชิ้นงานในทิศทางองศาที่ต้องการ
- E. Unified Camera Tool ใช้ควบคุมมุมมองกล้องเพื่อเปลี่ยนมุมมองชิ้นงานจาก 2 มิติแบนราบให้กลายเป็น 3 มิติ
- F. Behind Pan Tool ใช้ย้ายตำแหน่งจุดศูนย์กลางของชิ้นงาน (Anchor Point) และเมื่อจุดศูนย์กลางถูกย้ายการเคลื่อนไหวก็จะเปลี่ยนตามไปด้วย
- G. Rectangle Tool ใช้สร้างรูปทรงเลขาคณิตต่างๆ ลงไปบนชิ้นงาน เช่น สี่เหลี่ยม วงกลม หรือรูปดาว
- H. Pen Tool เครื่องมือวาดเส้น Path หรือวัตถุในรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระตามต้องการ และยังสามารถแก้ไขรูปทรงเพิ่มเติมได้ด้วย
- I. Horizontal Type Tool ใช้พิมพ์สร้างตัวอักษร หรือข้อความต่างๆ ประกอบลงไปในงาน Video
- J. Brush Tool หัวแปรงสำหรับระบายสีลงไปในตัวชิ้นงาน โดยส่วนใหญ่ใช้ระบายตกแต่ง หรือปกปิดบังทับส่วนที่ไม่ต้องการให้เห็น
- K. Clone Stamp Tool เครื่องมือ Retouch ใช้สำหรับ Clone หรือคัดลอกพื้นผิว หรือชิ้นงานส่วนที่ต้องการ แล้วนำมาระบายแปะทับลงไปอย่างแนบเนียนในอีกพื้นที่หนึ่ง
- L. Erase Tool ทำหน้าที่เป็นยางลบใช้ลบส่วนของชิ้นงานส่วนเกินที่ไม่ต้องการออกไป
- M. Root Brush Tool ใช้สำหรับระบายเลือกส่วนของชิ้นงานที่ต้องการ และลบฉากหลังโดยรอบออกให้กลายเป็นฉากหลังแบบโปร่งใส

2.2.3 Wacom Bamboo



ภาพที่ 2.15 เม้าส์ปากกาและแผ่นรองเขียน

Wacom Bamboo รุ่น wacom bamboo*comic pen & touch เป็นอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ชนิดหนึ่งสำหรับ Input โดยมีชื่อเรียกให้เข้าใจตรงกันว่าเม้าส์ปากกา ซึ่งมีการทำงานคล้ายกับเม้าส์แพทช์สกรีน โดยมีส่วนประกอบสองส่วนคือตัวแผ่นรองเขียนและตัวเม้าส์ปากกาที่ใช้สำหรับเขียน เพื่อสะดวกในการทำงานกราฟิกจำพวกวาดเส้นและการลงสีด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่แล้วมักจะใช้กับงานวาดภาพหรืองานกราฟิกภาพประกอบจำพวก CG painting การติดสกรีนโทนโดยคอมพิวเตอร์เป็นต้น ส่วนตัวผลิตภัณฑ์นั้นมิให้เลือกมากมายหลายรุ่นและรองรับการใช้งานที่หลากหลาย

2.2.4 สแกนเนอร์



ภาพที่ 2.16 สแกนเนอร์

สแกนเนอร์ อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์สำหรับ Input ข้อมูลรูปภาพสำหรับการใช้งานใช้เพื่อนสแกนรูปภาพให้เป็นไฟล์ข้อมูล ซึ่งเป็นภาพร่างหรือลายเส้น เพื่อนำไปทำงานต่อยอดให้ได้ชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์และตรงกับความต้องการที่สุด

TNI

บทที่ 3

แผนการปฏิบัติงานและขั้นตอนการดำเนินงาน

3.1 แผนการปฏิบัติงาน

ตารางที่ 3.1 แผนการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

หัวข้องาน	เดือนที่ 1	เดือนที่ 2	เดือนที่ 3	เดือนที่ 4
-เรียนรู้การใช้ Adobe Photoshop สำหรับการลงสกรีนโทน ต้นฉบับมังงะ				
-เข้าใจถึงอารมณ์ของภาพสกรีนต่างๆ				
-การอ่านสตอรี่บอร์ด และ ทำความเข้าใจส่วนเนื้อเรื่องและ สิ่งที่นักเขียนต้องการจะสื่อ เพื่อใช้สกรีนถึงอารมณ์ของภาพ ให้ผู้อ่านได้เข้าใจได้ง่ายที่สุด				
-วิธีการเลือกใช้สกรีนโทนแบบต่างๆตามความเหมาะสม สวยงามเพื่อให้ต้นฉบับเสร็จสมบูรณ์				
-การใส่ตัวอักษรเสียงเอฟเฟกต์ การใส่ช่องความคิด และบอลูนคำพูด				
-ออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการโฆษณา				
-ออกแบบสินค้าพรีเมียม				
-คิดกิจกรรมเพจเฟสบุ๊คแบบ Viral Marketing				
-จัดทำโปรเจกอนิเมชัน 2D /คิดพล็อตเรื่อง/ เขียนสตอรี่บอร์ด /ทำกราฟิกภาพ /อนิเมท				

3.2 รายละเอียดโครงการ

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

Project ที่ทำนี้ผลิตออกมาเป็นสื่อโฆษณาที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มยอดขายหนังสือของสำนักพิมพ์พูนิก้าซึ่งสื่อ Animation จัดทำขึ้นโดยใช้จุดเด่นของตัวละครต่างๆในหนังสือของสำนักพิมพ์พูนิก้าดังนั้นจึงมีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มลูกค้าที่รู้จักตัวละครในหนังสือของ พูนิก้าอยู่เดิมให้รู้จักตัวละครอื่นๆเพิ่มขึ้นและเกิดความต้องการที่จะซื้อหนังสือเล่มอื่นๆของสำนักพิมพ์ ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างจะเป็นกลุ่มของผู้อ่านอายุระหว่าง 12 ปีถึงวัยเรียนมหาวิทยาลัย

3.2.2 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในโครงการ

โครงการนี้เป็นการผลิตสื่อ Animation 2D ดังนั้นเนื้อหาในส่วนนี้จะเป็นการอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนวิธีการสร้างชิ้นงานตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งเสร็จสิ้น



ภาพที่ 3.1 ภาพแสดงขั้นตอนการทำงานพอสังเขป

3.2.2.1 การวางพล็อตเรื่อง

ความหมายและวิธีการเขียนพล็อตเรื่อง การเขียนพล็อตเรื่องเป็นการเรียบเรียงความคิดและหาจุดดึงดูดของงานเพื่อให้ตรงกับเป้าหมายของงาน ซึ่งในส่วนของการวางพล็อตเรื่องนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพื่อกำหนดขอบเขตของงานที่จะทำและเพื่อไม่ให้ผลงานที่จะออกมาในขั้นสุดท้ายผิดแปลกไปจากตอนที่วางแผนไว้ซึ่งในส่วนของการวางที่นำมาใช้จะต้องเข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อนจนเกินไปเพราะตัวละครแต่ละตัวที่เราหยิบยกมาใช้นั้นมาจากเรื่องราวที่แตกต่างกัน

3.2.2.1.1 เนื้อหาและรายละเอียดของงาน

บราเทอร์และซิสเตอร์จากการ์ตูนเรื่องโบสถ์นี้ขอสามฮาซึ่งแนวคิดของเรื่องนี้เป็นการนำเรื่องของห้องสารภาพบาปมาเขียนเป็นการ์ตูนมุขตลก 4 ช่องโดยมีบุคคลที่มาสารภาพบาปที่มาจากการ์ตูนเรื่องอื่นอย่างการ์ตูนบ้างแต่ส่วนใหญ่ก็เขียนเป็นออริจินอลของตัวเอง

การ์ตูนและลัทธิมาจากเรื่องการ์ตูนปริศนาคดีอาถรรพ ซึ่งแนวคิดของเรื่องนี้แตกต่างจากเรื่องแรกไปมาก เรื่องนี้เป็นการ์ตูนซีรีส์ที่หยิบยกเรื่องราวของความเชื่อและไสยศาสตร์มาเขียนและได้เสริมความเป็นแฟนตาซีนำเสนอเนื้อเรื่องให้น่าติดตามโดยมีตัวละครที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูงอย่างการ์ตูน จิตเมตรที่มีลักษณะนิสัยและการแสดงแตกต่างจากคนปกติไปค่อนข้างมากทำให้เป็นที่น่าจดจำแก่เหล่านักอ่าน

วัดสันและโฮล์ม จากเรื่อง 1880 วัดสัน&โฮล์ม ตึกตากลกลุ่มคนอัจฉริยะ ในเรื่องนี้ได้หยิบยกเรื่องราวของนวนิยายชื่อดังก้องโลกอย่าง เซอร์ลોક โฮล์ม มาดัดแปลงเขียนใหม่ให้เป็นแนวแฟนตาซีไซไฟ เป็นเรื่องราวการไขคดีที่มีปริศนามากมายซึ่งกล่าวอ้างถึงวิทยาการทางการแพทย์หรือการพัฒนาพันธุกรรมของมนุษย์ให้ก้าวล้ำหรือเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการทดลองกับมนุษย์ และสิ่งที่แตกต่างจาก เซอร์ลોક โฮล์ม ที่เป็นต้นแบบหรือเรื่องราวอื่นๆที่ถูกเขียนขึ้นมานั้นคือ กลุ่มของโฮล์มซึ่งก็เป็นที่รู้จักกันในชื่อ จอร์น H. วัดสัน ในเรื่องนี้เป็นตึกตากลที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นกลุ่มให้กับยอดนักสืบอย่างโฮล์ม และ เป็นตัวเอกในการดำเนินเรื่อง อकिनและแคปเปอร์ จากเรื่องบริษัทพิทักษ์คุณหนู แนวคิดของเรื่องนี้เป็นแฟนตาซีทั้งหมดโดยที่ตัวเอกทั้งสองไม่ใช่มนุษย์แต่เป็นเผ่าพันธุ์อื่นที่เรียกกันว่าสูรซึ่งมี

ตัวตนอยู่ในโลกเบื้องหลังของสังคมมนุษย์ โดยการนำเสนอเรื่องราวการรับจ้างเพื่อเป็นบอร์ดีการ์ดให้แก่นักผู้หญิงที่ถูกจ้างเอาชีวิตโดยอสูรตัวอื่นๆ

ธีรช กรีช และ ไอริธ จากเรื่อง ชมรมเกรียนผี ซึ่งเรื่องนี้ได้นำเรื่องราวของเด็กหนุ่มบ้านรวยที่ชื่อว่าธีรชผู้มีทุกอย่างพร้อมพรั่งแต่เขากลับไม่มีเพียงอย่างเดียวคือจิตในการสื่อสารหรือสัมผัสกับสิ่งลึกลับที่เรียกว่า ผี ซึ่งนั่นทำให้เกิดเป็นเรื่องราวต่างๆในการไปตามล่าท้า ผี โดยมีรองประธานชมรมกรีชผู้ศรัทธาในตัวธีรชคอยเป็นคนช่วยในเรื่องต่างๆและไอริธเด็กสาวที่มีปมเพราะเห็นผีและวิญญาณมาตั้งแต่เด็กๆทำให้ไม่มีเพื่อนซึ่งอยู่ๆก็ตกกระไดพลอยโจรกลายเป็นสมาชิกชมรมเกรียนผีตั้งแต่วันแรกที่เปิดเทอม

จากที่กล่าวมาข้างต้นคือจะต้องใช้ตัวละครเหล่านี้มาเขียนลงในเรื่องเดียวกันซึ่งเป็นเรื่องยากมากหากจะใส่เรื่องราวอะไรที่ซับซ้อนเพราะธีมของแต่ละเรื่องแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ทำให้เราเลือกที่จะเขียนพล็อตนำเสนอเรื่องราวให้ออกมาในแนวนิทานเด็กซึ่งเขียนออกมาเป็นการเดินทางออกตามหาสมบัติที่ซ่อนอยู่ในตำนานซึ่งใช้ตัวดำเนินเรื่องหลักเป็น บราเธอร์จากเรื่องโบสถ์นี้ขอสามฮา เพื่อให้การเดินทางไปพบกับตัวละครอื่นๆซึ่งอาศัยอยู่ในป่าโดยหยิบยกความโดดเด่นที่เป็นที่จดจำของแต่ละตัวละครมาเขียน อย่างแคปเปอร์ที่เป็นอสูรน้ำนั้นในเรื่องจะมีความชอบคือชอบดื่มน้ำแดงกว่าส่วนคนอื่นนั้นเป็นอสูรหมาป่าซึ่งชอบกินเนื้อ เราก็ใช้ส่วนนั้นในการสื่อให้ผู้ชมได้รู้ว่าสองคนนี้เป็นแคปเปอร์และอकिन อย่างการินและลัทธิมานั้น เราเลือกหยิบส่วนที่การินชอบในเรื่องบอ่ยว่าลัทธิมาเป็นของเล่นหรือเครื่องมือในการหาความสุขของตนมาใช้ ส่วนวัดสันกับโฮล์มั้นเราหยิบยกประโยคเด่นที่โฮล์มในเรื่องนั้นได้พูดไว้อย่าง “หากจะฆ่าจะฆ่าฉันก็ต้องฆ่าด้วยปริศนาเท่านั้นแหละ” ใช้เป็นจุดเด่นส่วนธีรช กรีช และ ไอริธ เราได้หยิบส่วนที่ชอบไปตามล่าท้าผีมานำเสนอ ดังนั้น Animation เรื่องนี้จึงไม่ได้มีบทสรุปของเรื่องแน่นอน เพราะเราต้องการที่จะให้ผู้ชมได้รู้จักตัวละครจากเรื่องต่างๆให้มากขึ้น ดังนั้นจึงเขียนพล็อตออกมาในแนวของพาโรคินิทานเด็กเพื่อง่ายต่อการดำเนินเรื่องและแนะนำจุดเด่นของตัวละครต่าง ๆ นั้นเอง

3.2.2.2 การเขียนสตอรี่บอร์ด

ความหมายและวิธีการเขียนสตอรี่บอร์ด การเขียนสตอรี่บอร์ด เป็นเสมือนการเขียนแผนผังการดำเนินเรื่องและมุกกล้องต่างๆรวมถึงรายละเอียดของฉากลงไปเพื่อสื่อสารกับผู้นิเมทให้รู้ว่าเรื่องควรดำเนินไปอย่างไรมุกกล้องแบบไหนและตัวผู้แต่งเรื่องต้องการฉากแบบไหนอารมณ์แบบไหนในฉากนั้นๆ ดังนั้นงานในส่วนสตอรี่บอร์ดจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งในการทำงาน Animation ซึ่งงานสตอรี่บอร์ดปกตินั้นจะมีหลายแบบหลายชนิดด้วยกัน สตอรี่บอร์ดของหนังสือการ์ตูนกับสตอรี่บอร์ดของ Animation นั้นมีส่วนแตกต่างกันชัดเจน ซึ่งในส่วนสตอรี่บอร์ดของการ์ตูนนั้นเน้นที่การแบ่งช่องเพื่อเล่าเรื่องถ่ายทอดอารมณ์ต่างๆของตัวละครและสิ่งที่สำคัญที่สุดของสตอรี่บอร์ดหนังสือการ์ตูนคืออ่านเข้าใจง่ายและอ่านรู้เรื่อง ส่วนสตอรี่บอร์ดของ Animation จะเน้นฉากเรียงมาแบบ frame by frame เพื่อสะดวกต่อการเรียงเหตุการณ์ต่างๆในเรื่องและมักจะใช้การแบ่งช่องสี่เหลี่ยมผืนผ้าแล้วเรียงไปเรื่อยๆ แตกต่างจากสตอรี่บอร์ดการ์ตูนที่ให้ความสำคัญเรื่องการแบ่งช่องเพื่อเล่าเรื่องราวและอารมณ์ตัวละครเป็นหลัก ดังนั้นงานในส่วนสตอรี่บอร์ดจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในขั้นตอนการทำ Animation เพื่อการประสานงานที่ดีและเพื่อให้ผลงานที่สร้างออกมานั้นตรงตามพล็อตเรื่องและไม่ออกนอกเหนือเป้าหมายที่วางไว้

3.2.2.2.1 เนื้อหาและรายละเอียดของงาน

เพื่อให้เข้าใจง่ายเราจึงจัดวางตัวละครในแต่ละฉากไม่เกิน 4 ตัว อย่างในช่องแรกเขียนภาพโบสถ์บอกบอกสถานที่ที่ก่อนว่าฉากนี้เกิดที่ไหน ถัดมาก็เริ่มเล่าเรื่องในช่องที่ 2 การปรากฏตัวของบราเทอร์และซิสเตอร์ และฉากต่อมาเกิดอะไรขึ้นบ้าง มีอะไรอยู่ในฉากนี้บ้าง อย่างบัตรเชิญมีลักษณะแบบไหน เขียนข้อความแบบอย่างไร บราเทอร์ได้รับตะกร้าขนมปังและผ้าคลุมสีดำจากซิสเตอร์ในฉากถัดมา และควรเปลี่ยนเป็นฉากป่าตรงช่องไหนเพื่อสื่อสารกับผู้นิเมทให้เข้าใจ ว่าในสตอรี่บอร์ดต้องการฉากนี้และตัวละครอยู่ตรงจุดไหนเพื่อให้เห็นภาพรวมงานคร่าวๆตามพล็อตที่กำหนดไว้

3.2.2.3 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครนั้นทำโดยการใช้ตัวละครซึ่งมีอยู่แล้ว จึงไม่ต้องคิดถึงเรื่องนิสัยหรือลักษณะตัวละครมากนัก ส่วนที่สำคัญคือ ตัวละครต่าง ๆ นั้นแสดงความเป็นตัวของตัวเองอย่างชัดเจน โดยที่ผู้ชมสามารถรู้ได้ในทันทีที่เห็นว่าตัวละครนี้เป็นตัวละครจากเรื่องใด

3.2.2.3.1 เนื้อหาและรายละเอียดของงาน

การออกแบบตัวละครนี้นักศึกษาต้องใช้ตัวละครที่เป็นตัวเอกในหนังสือของสำนักพิมพ์อยู่แล้ว ดังนั้นงานในส่วนนี้จึงมีเพียงการวาดขึ้นใหม่ในแบบของนักศึกษาเองเพื่อใช้ในการทำงานเท่านั้น

3.2.2.3.2 ลงสีภาพตัวละคร

ส่วนนี้เป็นการเก็บรายละเอียดและใส่สีให้กับตัวละครที่จะนำไปใช้ในการขยับ เนื่องจากจะต้องนำไปทำการขยับ จึงจำเป็นจะต้องแยกเลเยอร์ส่วนแขนขาและตัว หรือส่วนอื่นๆ เพื่อความสะดวกในการทำงานขั้นตอนการอนิเมท

3.2.2.4 การทำฉากและการทำวัตถุประกอบฉาก

ในส่วนนี้เราจะทำงานโดยการรวบรวมข้อมูลอ้างอิงจากอินเทอร์เน็ตเพื่อมาต่อการทำงานเราจะนำมาวาดขึ้นมาใหม่ลงสีและ นำไปสร้างเป็นฉากจัดคอมโพสต่างๆของสีเพื่อให้ในแต่ละฉากมีรายละเอียดให้เข้าใจได้ว่าตัวละครทำอะไรที่ไหนอย่างไร

3.2.2.4.1 เนื้อหาและรายละเอียดของงาน

ในการทำงานส่วนนี้เป็นส่วนที่เราไม่ได้เริ่มจากการร่างภาพก่อนแต่ทำการหา Reference จากอินเทอร์เน็ตจาก www.google.co.th เพื่อหาตัวอย่างประกอบจากนั้นเริ่มทำงานใน Photoshop เลยเพื่อใช้เวลาในการทำงานลง

3.2.2.4 ทำ Animation

งานในส่วนนี้เป็นเพื่อนนักศึกษาร่วมโปรเจกต์ทำจึงจะขออธิบายเพียงสังเขปเท่านั้นเนื่องจากรายละเอียดนั้นจะปรากฏในรายงานของ นางสาว กัญญาพัฒน์ โพธินาม การ Animation จะต้องเริ่ม

จากการนำภาพมาใส่ก่อนและเลือกขนาดสเกลที่จะใช้ว่าตัวละครจะมีขนาดเท่าไรในฉากต่างๆ จากนั้นเริ่มใส่กระดูกเพื่อขยับ และทำขั้นตอนแบบนี้ซ้ำไปเรื่อยๆ ในฉากต่างๆ หลังจากทุกอย่างเสร็จสิ้นในกระบวนการขยับแล้ว ก็เริ่มต้นการใส่แสงจัดแสงว่าเงาควรอยู่ที่ทิศทางใด เลือกให้ลงตัวกับบรรยากาศของฉากนั้นๆ เมื่อเสร็จสิ้นขั้นตอนการจัดแสงแล้วก็จะตรวจสอบไฟล์งานก่อนเรนเดอร์ออกมาเป็นไฟล์ฟุตเทจ

3.2.2.5 ตัดต่อวิดีโอ

หลังจากเราทำการอนิเมชันแต่ละฉากเสร็จแล้ว เรนเดอร์ออกมาเป็นไฟล์ฟุตเทจเรียบร้อยเราจะนำไปตัดต่อวิดีโอในโปรแกรม Adobe premiere pro cs6 ทำการใส่เสียงใส่คำบรรยายตามไทป์ไลน์ที่กำหนดและอาจมีการตกแต่งมุกเสียงเล็กน้อยเพื่อให้งานออกมาในแบบที่สมบูรณ์ที่สุด

3.2.2.3 การรวบรวมข้อมูล

ในส่วนนี้เราขอกล่าวถึงการหา Referent ในการทำงานในส่วนนี้เราเริ่มจากการหาภาพรวมของงานก่อนซึ่งได้ขอสรุปว่าจะทำเป็นเหมือนโรงละครที่ใช้ตุ๊กตากระดาชในการเล่าเรื่องเพราะในขั้นแรกที่เราวางโครงเรื่องนั้นมีภาพรวมเป็นการเล่านิทานอยู่แล้วคลิปที่เราใช้เป็นตัวอย่างคือ A Vocaloid Musical - Alice in Musicland และ Lily Allen - Somewhere Only We Know (สามารถค้นหาได้ด้วย www.youtube.com) นอกจากนี้เรายังต้องหา Referent ในส่วนของภาพตัวละครซึ่งส่วนนี้หาข้อมูลจากหนังสือของสำนักพิมพ์เองและสอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมจากพี่ๆ ในส่วนของฉากหลังและสิ่งของประกอบฉากนั้นวาดเองลงสีเองทั้งหมดโดยหารูปภาพและข้อมูลเพิ่มเติมเล็กน้อยจาก www.google.co.th

3.3 ขั้นตอนการดำเนินงานที่นักศึกษาปฏิบัติงานหรือโครงการ

- 3.3.1 กำหนดโปรเจกต์และกลุ่มเป้าหมายในการทำงาน
- 3.3.2 ศึกษาตัวละครและวางพล็อตเรื่องในการทำงาน
- 3.3.3 วางแผนการทำงานและจัดสรรปันส่วนหน้าที่ในการทำงาน
- 3.3.4 ร่างสตอรี่บอร์ดเพื่อความเข้าใจที่ตรงกัน
- 3.3.5 ออกแบบภาพตัวละคร
- 3.3.6 ทำกราฟิกภาพตัวละครและฉากประกอบทั้งหมดเพื่อนำไปทำการเคลื่อนไหวต่อไป

TNI

บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน การวิเคราะห์และสรุปผลต่างๆ

4.1 ขั้นตอนและผลการดำเนินงาน

นักศึกษาได้รับมอบหมายให้สร้างสื่อ 2D Animation ภายใต้ชื่อ Project A PERSUASION 2D ANIMATION FAN MADE เพื่อสนับสนุนยอดขายหนังสือของสำนักพิมพ์พูนิก้า ซึ่งนักศึกษาได้ร่วมกับมือกับ น.ส.กัญญาพัฒน์ โพธิ์นาม เพื่อนร่วมฝึกงาน ในการผลิตสื่อ ซึ่งได้แบ่งงานออกเป็นสองส่วนใหญ่ๆ คือตัวนักศึกษาเองจะทำงานในส่วน Creative และวางพล็อตเรื่อง เขียนสตอรี่บอร์ด ออกแบบภาพฉาก ภาพตัวละคร เลือกคอมโพสของสีและสิ่งของที่ต้องปรากฏในเรื่อง วาง Time Line เหตุการณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้นในเรื่องซึ่งมีขั้นตอนโดยละเอียด ดังนี้

4.1.2 คิดเนื้อหาพล็อตเรื่องและรายละเอียดของงาน

4.1.2.1 เนื้อหาส่วนพล็อตเรื่อง

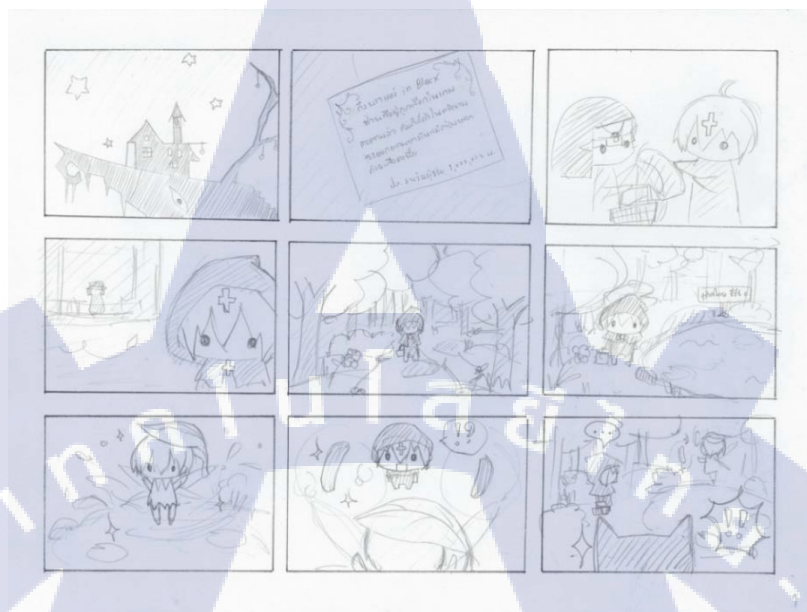
กาลครั้งหนึ่ง นานรีเปลาไม่แน่ใจ ยังมีโบสถ์สีดำแห่งหนึ่ง มี บราเธอร์ และซิสเตอร์ อาศัยอยู่ วันหนึ่งมีบัตรเชิญสีดำถูกส่งมาที่โบสถ์ ไม่ลงชื่อผู้ส่ง ในบัตรเชิญเขียนเอาไว้ว่า “ถึงเหล่าผู้กล้าทั่วราชอาณาจักร บัดนี้เกมตามล่า คัมภีร์สีดำในตำนาน ได้เริ่มขึ้นแล้ว และสุดท้ายนี้มอบทองคำให้มากพอจะซื้อประเทศได้แก่ผู้ชนะเกมนี้” เมื่อเห็นมูลค่ารางวัลแน่นอนว่าบราเธอร์จะต้องออกไปตามล่า คัมภีร์สีดำในตำนาน แน่แน่นอน

ออกเดินทาง ซิสเตอร์จะเป็นคนอยู่คุ้มครองโบสถ์เองจะนั่นคนที่จะออกไปตามล่า คัมภีร์สีดำในตำนาน จะต้องเป็นบราเธอร์ ก่อนออกเดินทางซิสเตอร์ได้มอบของสองสิ่ง ให้บราเธอร์ นั้นได้แก่ เสื้อคลุมสีดำ และตะกร้าขนมปังไว้เป็นเสบียงการเดินทาง

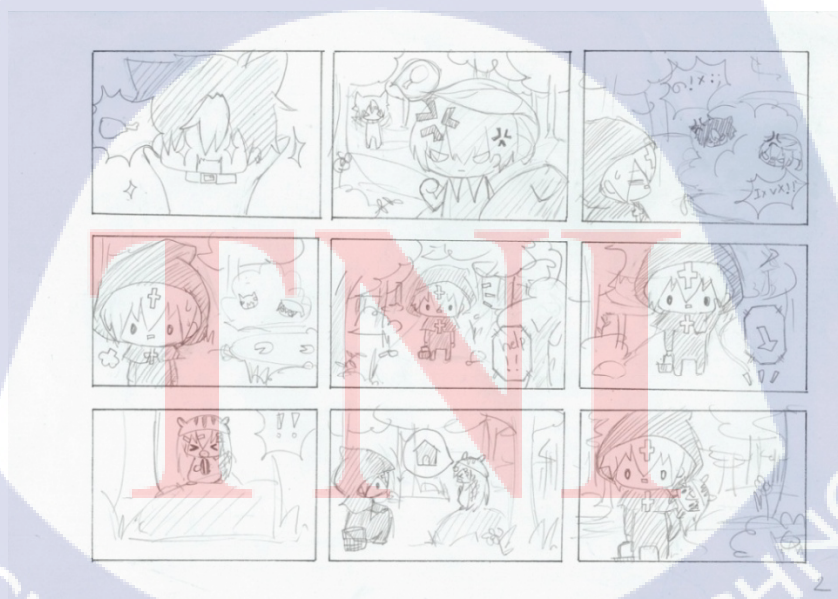
บราเธอร์ เดินเข้าป่ามาซึกพักก็เจอเข้ากับบ่อน้ำศักดิ์สิทธิ์ ทันใดนั้น คุณหญิงแคปเตอร์ ก็ปรากฏกายขึ้นพร้อมคำถามว่า “ระหว่างแตกกวาทองคำ กับ แตงกวาธรรมดา ธรรมดา ท่านอยากได้อันไหน ” บรา

เธอร้องๆ ไปชักพิกแต่ก่อนที่จะได้ตอบอะไรนั้น “เอาเนื่ออ ข้าขอเนื่ออ ” อยู่ๆ ก็มีเสียงแทรกขึ้นมา เสียงหมาป้อคินนั่นเอง “ไม่ !! ข้าไม่มีเนื่อ ให้เจ้าคนที่เอาแต่กินๆ หรอก” ว่าแล้วทั้งสองก็เริ่มเปิดศึกเถียงกัน บราเธอร์เห็นแบบนั้นจึงไม่อยากเข้าไปขัดเลยเดินทางต่อไปอย่างเงียบๆ เดินไปชักพิกอยู่ๆ ก็ได้ยินเสียงเรียก “นี่ !! หยุดก่อนสิ ท่านบาทหลวง ” บราเธอร์หันซ้ายขวามองไปมาพบเข้ากับหนูแฮมเตอร์ลัลทริมา “มีอะไรหรือขอรับ ?” แฮมเตอร์ลัล “ช่วยพาฉันไปส่งที่บ้านของนายพรานหน้อยสิ ฉันหลงทางมา” บราเธอร์ “แน่นอนขอรับ เป็นบาทหลวงต้องช่วยเหลือผู้อื่น !!” จากนั้นก็มีเพื่อนร่วมทางเป็นแฮมเตอร์ลัล เดินไปชักพิก ก็ได้ยินเสียงแปลกๆ “หึหึหึหึ ใสอันนี้แล้วก็ตรงนี้ ” ภาพการินกำลังนั่งหันหลังให้กล้องแล้วทำอะไรซักอย่างอยู่...ดูไม่น่าไว้ใจ “เอ่อ...ขอโทษนะขอรับ ไซ่...คุณนายพราน...” “หือ....ฉันไม่มีธุระกับแก” ก่อนจะหันกลับไปทำเรื่องที่ทำค้างอยู่ “การิน !!” แฮมเตอร์ลัล กระโดดลงจากไหล่บราเธอร์ “โอ๊ะ... หึหึหึหึ ยัยโง่ นี่แกช่วยเอาของเล่นมาคืนฉันสินะ ” บราเธอร์ร้องๆ “งั้นเพื่อตอบแทนฉันจะทำตามที่แกขอให้ 1 อย่าง หึหึ ” บราเธอร์สบโอกาสจึงเอ่ยถามไปว่า “จะ....งั้น คัมภีร์สีดำในตำนานอยู่ที่ไหนพอจะรู้มั๊ยขอรับ กระผมกำลังตามล่ามันอยู่” การินส่ายยิ้ม “ลองไปให้เจ้าผู้วิเศษคนนั้นช่วยบอกทางดูสิ แต่ระวังเจ้านั้นหนอยล่ะกัน ว่ากันว่าเจ้านั้นอ่านใจคนได้ หึหึ ” ว่าแล้วบราเธอร์ก็ออกเดินทางไปหาผู้วิเศษต่อ ระหว่างนั้นบราเธอร์ก็ได้นั่งพักเหนื่อยได้ต้นไม้ใหญ่ก่อนจะนึกขึ้นได้ว่า...ลืมไปว่าไม่รู้ว่าคุณวิเศษอยู่ที่ไหน !!! ...ในขณะที่นั่งสั่นหัวอยู่นั้นเสียงเสียงหนึ่งก็ดังขึ้น “ท่านกำลังตามหาผมอยู่ใช่มั๊ย ?” บราเธอร์หันซ้ายหันขวาก็พบเข้ากับ เซอร์ลอร์ด โฮล์ม นั่นเอง “เอ๊ะ !!!! ท่านโผล่มาจากไหนหนะขอรับ แล้วรู้ได้ไงว่ากระผมตามหาอยู่...” โฮล์ม ยิ้มก่อนจะตอบว่า “ไม่มีปริศนาใดที่จะฆ่าผมได้หรอก” บราเธอร์จึงเอ่ยถามต่อว่า “งั้นกระผมจะหา คัมภีร์สีดำในตำนาน ได้ที่ไหนริขอรับ” โฮล์ม ทำหน้าคิดแปบนิ่งก่อนจะพูดขึ้นว่า “วัดสัน พาท่านบาทหลวงไปหาเจ้าสิ่งนั้นสิ” วัดสันปรากฏตัวขึ้นก่อนจะยื่นมือให้บราเธอร์ ทันทีที่มือจับกันวัดสันก็เหวี่ยงบราเธอร์ขึ้นไปบนท้องฟ้าแล้วก็..... บราเธอร์ก็ตื้นขึ้นบนเตียงในโบสถ์ black ซึ่งเรื่องทั้งหมดนี้เป็นความฝันของบราเธอร์นั่นเอง

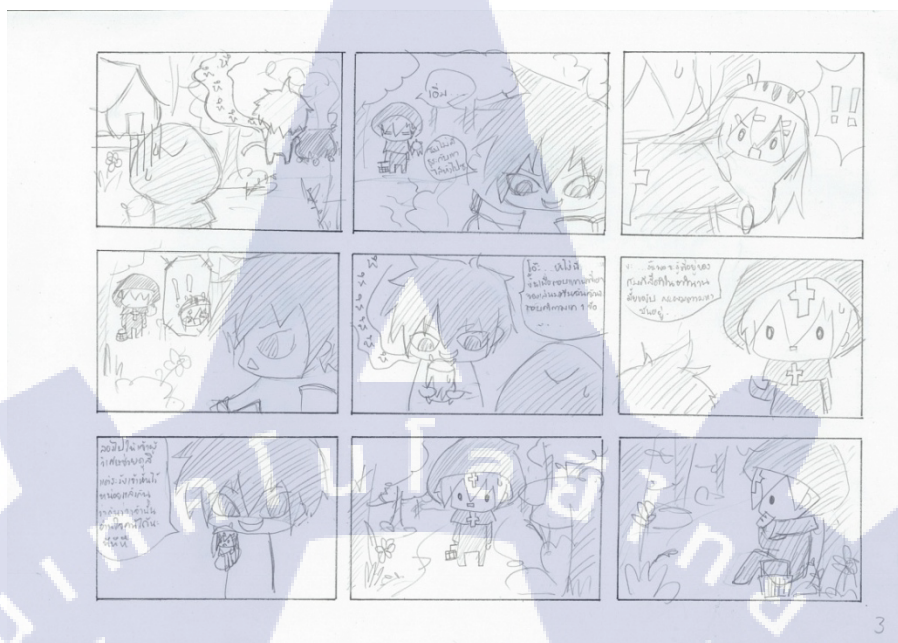
4.1.3 สตอรี่บอร์ด



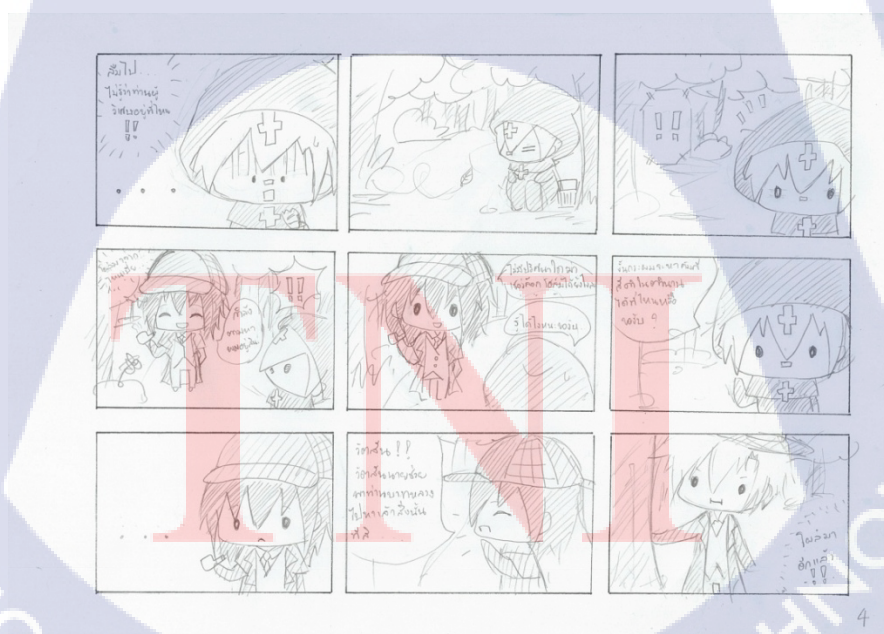
ภาพที่ 4.1 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 1



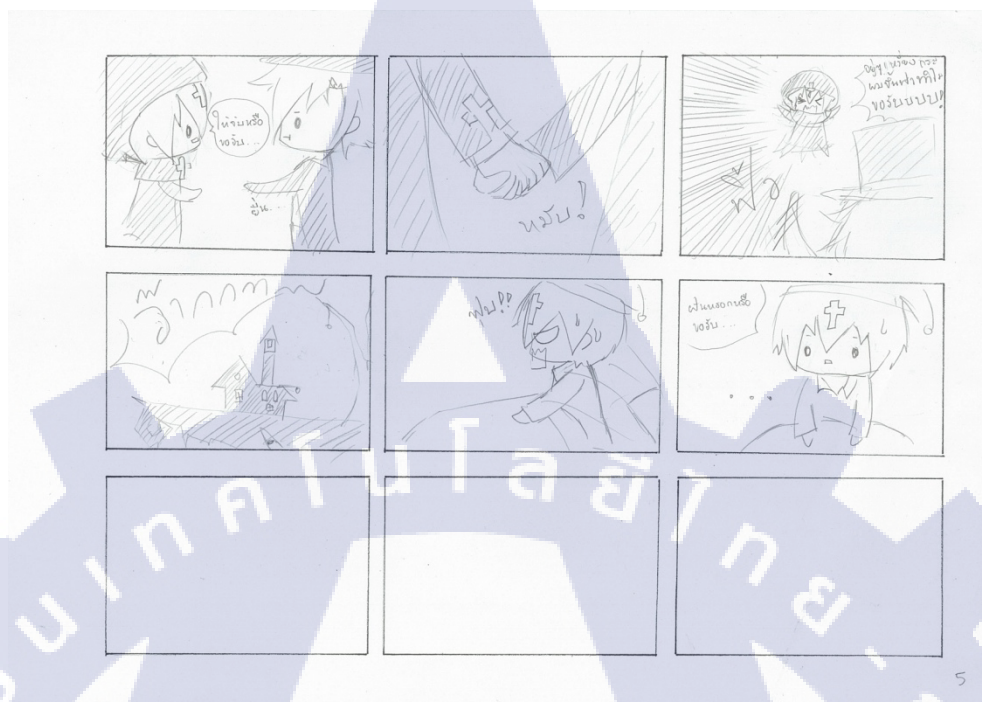
ภาพที่ 4.2 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 2



ภาพที่ 4.3 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 3



ภาพที่ 4.4 สตอร์บอร์ดหน้าที่ 4



ภาพที่ 4.5 สตอรี่บอร์ดหน้าที่ 5

TNI

4.1.4 ออกแบบร่างภาพตัวละคร



ภาพที่ 4.6 ภาพร่างตัวละคร



ภาพที่ 4.7 ภาพลงสีตัวละคร 1



ภาพที่ 4.8 ภาพลงสีตัวละคร 2



ภาพที่ 4.9 ภาพลงสีตัวละคร 3

TNI

4.1.6 ทำภาพประกอบฉากและสิ่งของต่างๆที่ปรากฏในฉาก



ภาพที่ 4.10 วัตถุประกอบฉาก

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความเหมาะสมของเทคโนโลยีที่เลือกใช้ พบว่า การเลือก Adobe Photoshop และ Adobe Aftereffect มาใช้ในการสร้างภาพกราฟิกและการขยับ Animation นั้นเป็นไปได้ไม่ยากนักแม้จะพบปัญหาเรื่องการใช้ทรัพยากรของโปรแกรมทำให้เครื่องคอมพิวเตอร์ค้างบ้างแต่ไม่บ่อยนัก

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลที่ได้รับกับวัตถุประสงค์

จากวัตถุประสงค์ของโครงการ A PERSUASION 2D ANIMATION FAN MADE คือ

- สร้างสื่อ Animation เพื่อการสนับสนุนยอดขายหนังสือของสำนักพิมพ์พูนิก้า
- เพื่อแนะนำตัวละครในเรื่องอื่นๆให้แก่แฟนคลับได้รับชม
- นำเสนอเนื้อเรื่องอย่างง่ายๆ เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายโดยไม่ต้องรู้จักเรื่องใดเรื่องหนึ่งมาก่อน
- ดำเนินเรื่องอย่างน่าติดตามเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในตัวละครต่างๆ

จากวัตถุประสงค์ด้านบน เปรียบเทียบกับผลที่ได้รับ หลังจากการสร้างสื่อ Animation ตามที่ได้วางแผนไว้เสร็จสิ้นแล้ว ซึ่งผลที่ได้ออกมาเป็นที่น่าพอใจและตรงตามเป้าหมายและจุดประสงค์ที่วางไว้เป็นอย่างดี

จากเนื้อเรื่องมีการวางตัวละครกับบทบาทอย่างเหมาะสมและทุกตัวละครมีบทบาทที่โดดเด่นในแบบของตัวเองตามต้นแบบแต่เดิมการเคลื่อนไหวการเปลี่ยนฉากต่างๆมีความต่อเนื่องทำให้ไม่เกิดความสับสน

เมื่อเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์ ถือว่ามีคุณสมบัติครบตามที่ต้องการทั้งหมด แต่นอกเหนือจากนั้นอาจยังมีส่วนของเรื่องการสื่อสารบางอย่างของตัวละครค่อนข้างเฉพาะกลุ่มซึ่งอาจทำให้ผู้ที่ไม่เคยรู้จักตัวละครใดๆไม่เข้าใจ Animation ขึ้นนั้นมากนัก แต่ก็ไม่ทำให้จุดประสงค์เดิมซึ่งมีเป้าหมายเป็นกลุ่มผู้อ่านหรือแฟนคลับหนังสือของสำนักพิมพ์อยู่แล้วมีปัญหาเกี่ยวกับการรับชมงานชิ้นนี้

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการที่นักศึกษาได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบสร้างสื่อ Animation ขึ้นนี้ซึ่งประสบความสำเร็จเสร็จสิ้นด้วยดี ซึ่งพบอุปสรรคในการทำงานบ้าง เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์ขัดข้อง มีปัญหาเกี่ยวกับการวางพล็อตเรื่องเล็กน้อยซึ่งเปลี่ยน ไปมาหลายครั้ง เพื่อให้เกิดความลงตัวมากที่สุด

5.2 แนวทางการแก้ไขปัญหา

ปัญหาที่พบส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาเกี่ยวกับการวางพล็อตเรื่อง เนื่องจากการนำตัวละครจากคนละเรื่องมารวมในเรื่องเดียวกันนั้นเนื้อเรื่องจึงต้องง่ายต่อการทำความเข้าใจไม่ซับซ้อน และ ทำให้ตัวละครทั้งหมดมีความโดดเด่นและสามารถรู้ได้ทันทีที่เห็นว่าตัวละครนี้มาจากเรื่องใดและต้นแบบของตัวละครนี้เป็นตัวละครใด ซึ่งแนวทางในการแก้ไขปัญหา นักศึกษาได้วางเค้าโครงเรื่องจากนิทานก่อนนอนหลายเรื่องซึ่งเป็นที่รู้จักกันทั่วโลก ออกมาในแบบ Parody เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายที่สุด

5.3 ข้อเสนอแนะจากการดำเนินงาน

จากการปฏิบัติงานสหกิจเป็นระยะเวลา 4 เดือนพบว่าการทำงานในตำแหน่ง คอมพิวเตอร์กราฟิกนั้น จำเป็นต้องมีทักษะในการวางคอมโพสต่างๆสูงมาก และต้องมีความสามารถที่จะคิดและสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆตลอดเวลา ต้องมองหาวิธีการทำงานที่หลากหลายการประยุกต์ใช้โปรแกรมต่างๆเข้ากับการใช้งานกับงานชิ้นต่างๆ ไม่ยึดติดกับวิธีเดิมๆ นอกจากนี้ยังต้องมีความรอบคอบ ต้องตรวจเช็คความเหมาะสมในการเผยแพร่งาน ตรวจคำผิดและตัวสะกดอย่างเคร่งครัดว่าถูกต้องไม่ให้เกิดปัญหาขึ้น ซึ่งอาจก่อให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมาและที่สำคัญเกิดความเสียหายแก่บริษัทได้ ซึ่งจากทักษะทั้งหมดที่กล่าวมา ตัวนักศึกษาคิดว่าตนเองยังมีความสามารถเหล่านั้นไม่เพียงพอ และยังขาดอยู่อีกมาก

การปฏิบัติงานสหกิจครั้งนี้ นักศึกษาได้รับประสบการณ์เหมือนการทำงานจริง ได้ปฏิบัติงานอย่างจริงจัง มีการพูดคุยปรึกษากันกับเพื่อนร่วมงาน และงานที่ได้รับก็เป็นงานที่จะนำไปใช้งานจริง จึงต้องใส่ใจกับทุกๆรายละเอียด ซึ่งประสบการณ์ที่ได้รับนี้เป็นประสบการณ์อันมีค่า ที่หาไม่ได้จากการเรียนในห้องเรียน



TNI

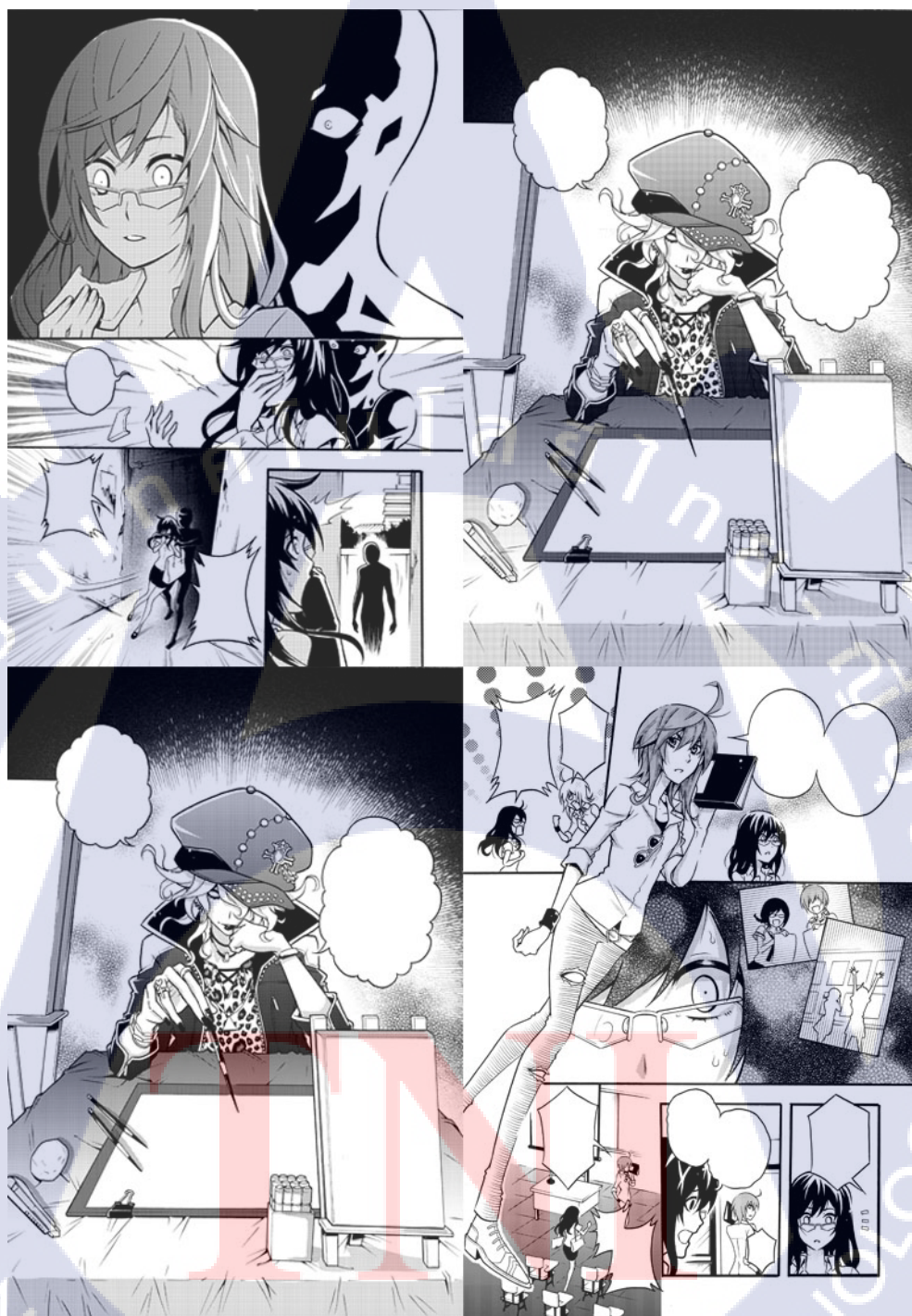
เอกสารอ้างอิง

1. Jarayhutta,หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับโปรแกรม Photoshop CS6 [Online],
Available <http://teacherjaray.blogspot.com/2014/05/blog-post.html> [2558/09/1]
2. ชลิตตา ทองหมาย,ความหมายของโปรแกรม After Effects[Online],
Available <http://tamonwanchalita.blogspot.com/2014/01/blog-post.html> [2558/09/2]
3. อ.ศรีสกุลวิบูลย์วงศ์,การเขียนStoryboard[Online],
Available http://www.kjn.ac.th/wordpress/srisakul/?page_id=1039[2558/10/10]
4. วาริน ถาวรวัฒนเจริญ,บทเรียนออนไลน์ เรื่อง การเขียนสตอรี่บอร์ด (Storyboard)[Online]
Available <http://www.krui3.com/content/865> [2558/10/16]

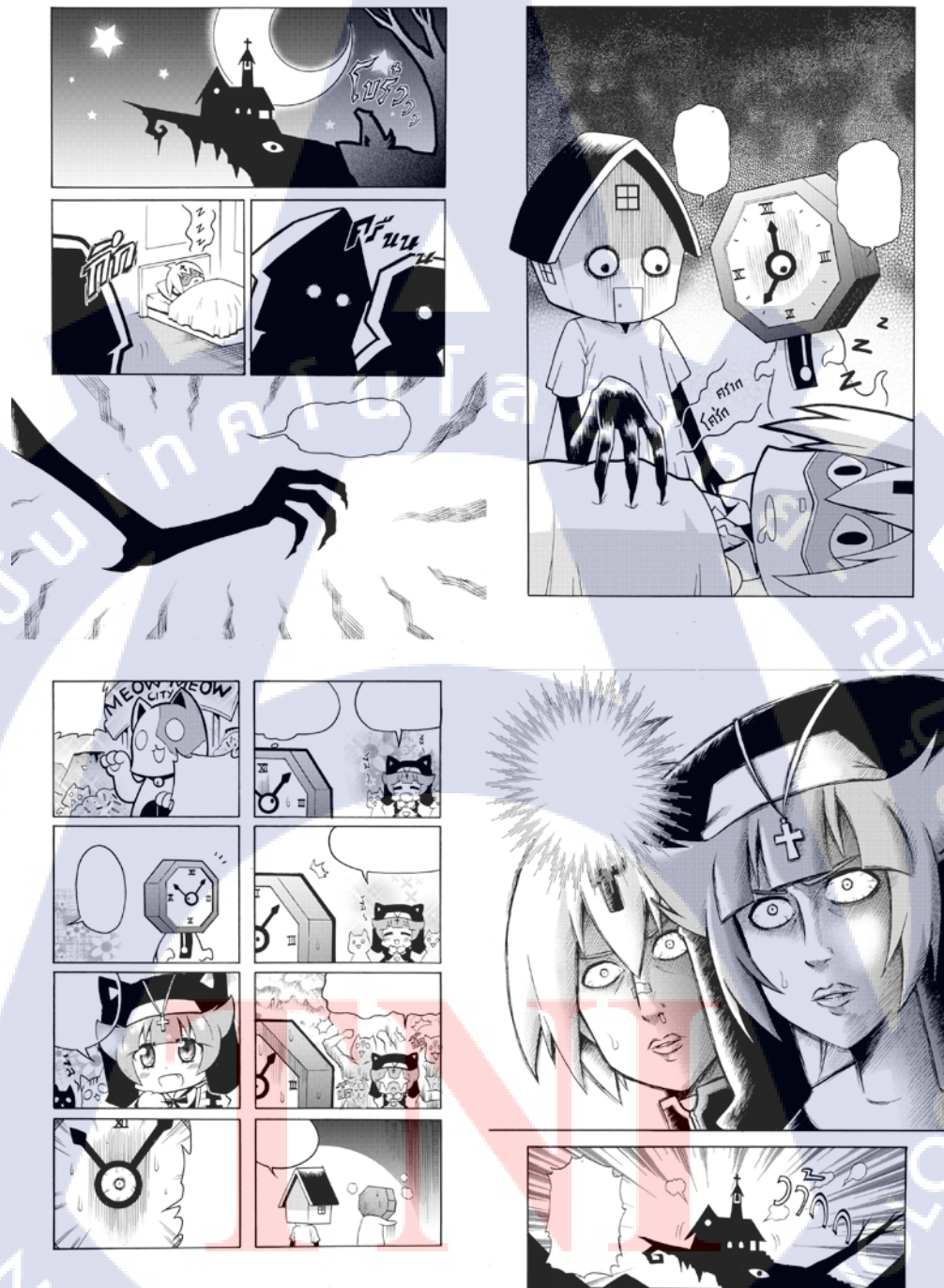
ภาคผนวก ก

ผลงานต่างๆที่ปฏิบัติระหว่างการออกสหกิจ

TNI



ภาพที่ ก.1 ฟีกติดสกรีนโทนเรื่องการปริศนาคดีอากรรม ตอน วาดอนาคต



ภาพที่ ก.2 ดัดสกรีนโทนเรื่องโปสการ์ดนี้ขอสามฮา ตอน ฝึบ้านผีเรือน



ภาพที่ ก.3 ดัดสกรีนโทนเรื่องการปริศนาคดีอากรรม ตอน อดีตของเจียร์



ภาพที่ ก.4 ติดสกรีนโทนเรื่องการปริศนาคดีอากรรม ตอน ชาวท



ภาพที่ ก.5 ดัดสกรีนโทนเรื่องการปริศนาคดีอากรรม ตอน อดีตของเขียร



ภาพที่ ก.6 ติดสกรีนโทนเรื่องการนิรโทษคดีอากรรพ ตอน อดีตของเชิร



BIG PROMOTION

หนังสือ
ลดสูงสุดถึง
50%

พบกันได้ที่ !!

มหกรรมงานหนังสือ ภาคอีสาน ครั้งที่ 3
ณ ศูนย์ประชุมเนกประสงค์กาญจนาภิเษก
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
บุท H17 ชั้น 2
ระหว่างวันที่ 15-23 สิงหาคม 2558

วอนทิด comic * ผู้จัดจำหน่าย *

วอนทิด comic * ผู้จัดจำหน่าย *

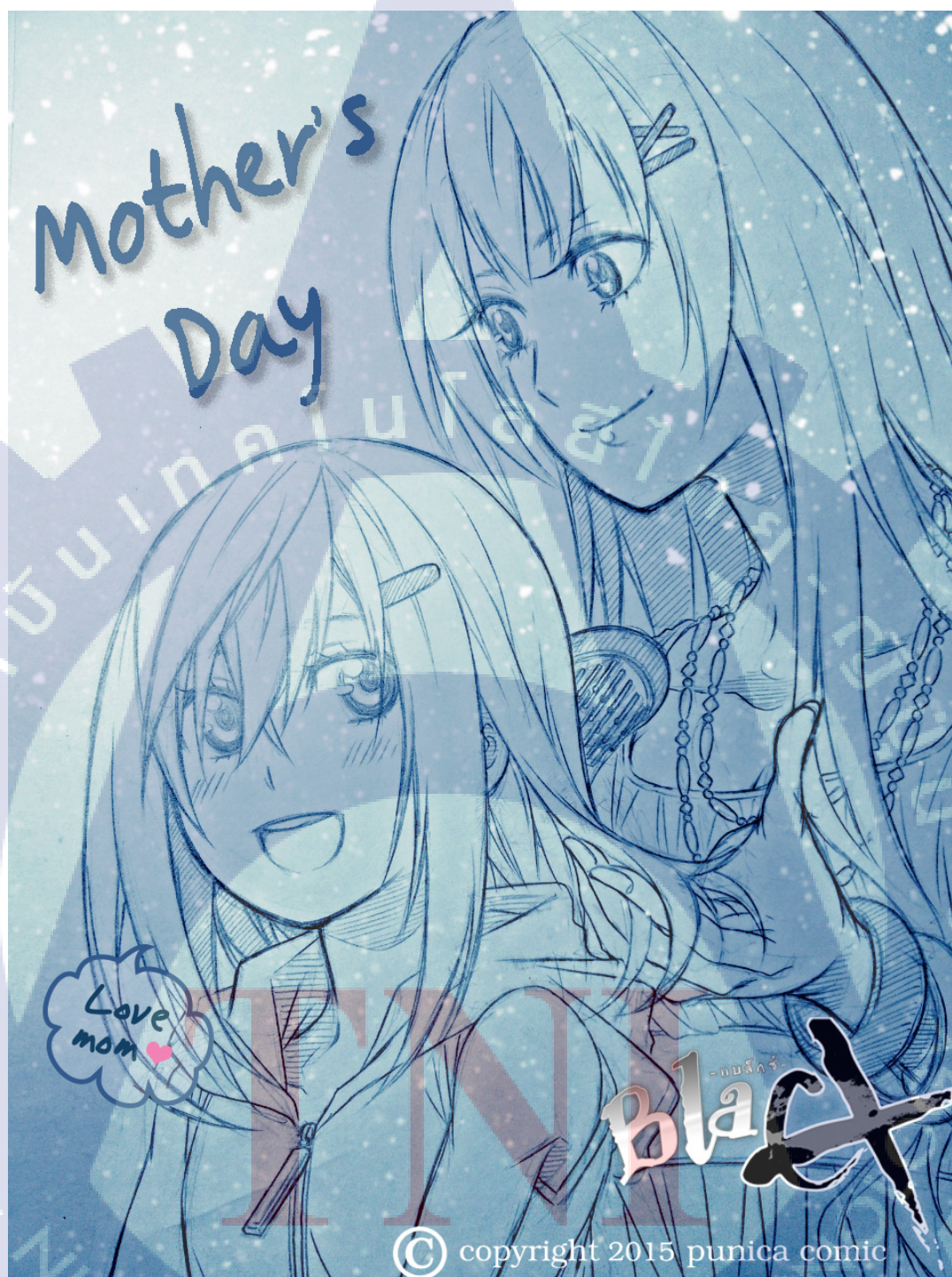
อี.ดี.อี. พลัส

หนังสือลดราคาเข้าไปตามเงื่อนไขโปรโมชั่น

ภาพที่ ก.7 पोस्เตอร์โปรโมทงานหนังสือภาคอีสาน



ภาพที่ ก.8 ลงสีตัวละครทำพวงกุญแจ



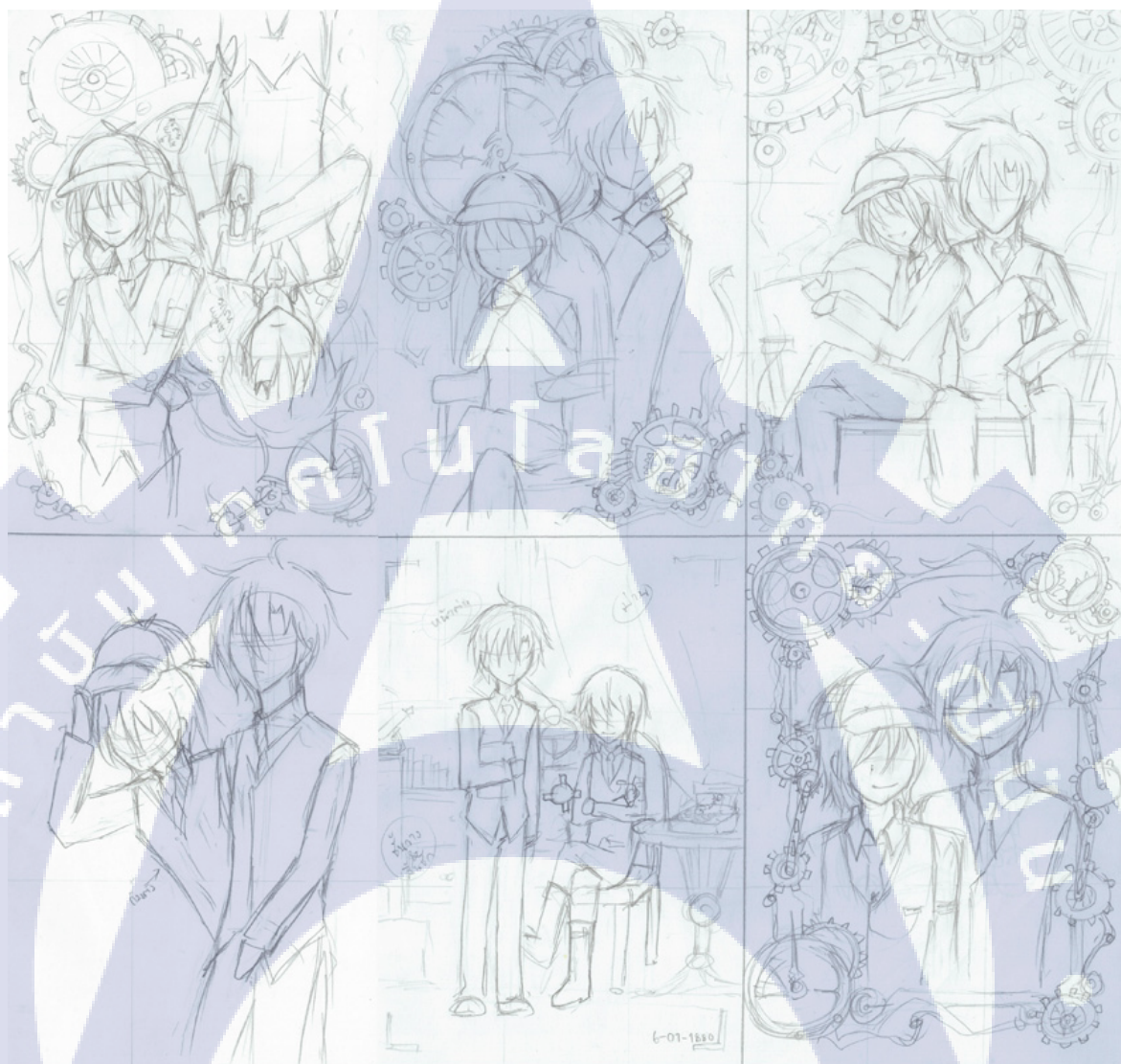
ภาพที่ ก.๑ ภาพวันแม่เพื่อลงเพจ Facebook



ภาพที่ ก.10 ทำหน้าโฆษณาปกสายดา (ตีพิมพ์จริง)



ภาพที่ ก.10 วาดและลงสีตัวละครที่ใช้ประกอบในคลิปวิดีโอสอนการซื้อ E-book (ใช้จริง)



ภาพที่ ก.11 ออกแบบคอมพิวเตอร์เรื่อง 1880 วัตสัน&โฮล์ม



ภาพที่ ก.12 เลือก color way สีผมตัวละคร (ใช้จริงตัวที่ 1 แถวที่ 2)



ภาพที่ ก.13 ลงสีภาพประกอบปกหลังโบสถ์นี้ขอสามฮา 4 (ใช้ตีพิมพ์จริง)

TNI

THAI - NICHI INSTITUTE OF TECHNOLOGY

ภาคผนวก ข

แบบฟอร์มรายงานสหกิจศึกษาประจำสัปดาห์

TNI



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น
Co-operative Education and Career Center

CCC-Co 04

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์
สัปดาห์ที่ 1

ชื่อ-สกุลนักศึกษา น.ส.กรภัฏสร สิงหราชคำณ..... รหัสนักศึกษา 55122133-6.....
คณะวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ..... สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์...../...../.....		วันหยุดราชการ.....		
อังคาร 2 / มี.ย. / 2558	7	-เอาการ์ดใส่ของจดหมาย เขียนเจ้าหน้าที่ของ -เรียนรู้วิธีการใช้สกรีนโทนเบื้องต้น	การลงสกรีนโทน พื้นฐานด้วย Photoshop	เมาส์หนูทำให้ปฏิบัติงาน ได้ค่อนข้างช้า
พุธ 3 / มี.ย. / 2558	9	-ฝึกการลงสกรีนโทนกับต้นฉบับที่เคยพิมพ์ไปแล้ว -เรียนรู้วิธีการลงเงาและชนิดของสกรีนโทนต่างๆ	ความคล่องแคล่วในการ ใช้เครื่องมือ Lasso tool	เครื่องคอมพิวเตอร์ของ 4 รอบทำให้งานล่าช้า
พฤหัสบดี 4 / มี.ย. / 2558		ลาป่วย.....		
ศุกร์ 5 / มี.ย. / 2558	9	-ฝึกลงสกรีนโทนที่เหลือคือให้เสร็จ -อ่านต้นฉบับที่พี่ให้มา	เพิ่มความคล่องแคล่ว รวดเร็วในการทำงาน	เครื่องคอมพิวเตอร์และ หลอดรูปภาพช้า
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวมใน รายงานฉบับนี้	25	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมงใน รายงานฉบับก่อน	-	ลงชื่อ.....กรภัฏสร สิงหราชคำณ..... (.....กรภัฏสร สิงหราชคำณ.....)	ลงชื่อ.....จิราดา ปาลวัฒน์..... (.....จิราดา ปาลวัฒน์.....)	
จำนวนชั่วโมงรวม ทั้งหมด	25	วัน/เดือน/ปี.....5 / มี.ย. / 2558 นักศึกษา	ตำแหน่ง.....บรรณาธิการ..... วัน/เดือน/ปี.....5 / มี.ย. / 2558 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชาทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัดอย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 2

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำธณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 8 / มิ.ย. /2558	8	-เริ่มทำสกรีนโทนต้นฉบับจริง(ยังไม่ได้ดีพิมพ์) -อ่านการ์ตูนแล้วตั้งคำถามเรื่องฉากให้เพื่อนอธิบาย	ฉากแบบไหนควรใส่ สกรีนโทนแบบไหน	ทำงานช้าเนื่องจากคิดฉาก ไม่ออก
อังคาร 9 / มิ.ย. /2558	9	-ทำงานสกรีนโทนต่อจากเมื่อวานนี้		
พุธ 10 / มิ.ย. /2558	9	-ทำงานสกรีนโทนต่อ -วาดภาพแฟนอาร์ตตัวคาแรคเตอร์เพื่อนำไปเพิ่มลงใน คอลัมน์แฟนอาร์ตในนิตยสารแบบเล็ก -สแกนต้นฉบับเพื่อนำไปลงสกรีนโทน	วิธีสแกนต้นฉบับการตั้ง ค่าเครื่องสแกน	
พฤหัสบดี 11 / มิ.ย. / 2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับต่อให้ครบ		
ศุกร์ 12 / มิ.ย. / 2558	9	-แก้งานเดิมตามที่พี่สั่ง -ทำสกรีนโทนคอนต่อไป		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	44	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	25	ลงชื่อ..... กรภัตสร สิงหราชคำธณ (.....) วัน/เดือน/ปี..... 12 / มิ.ย. / 2558 นักศึกษา	ลงชื่อ..... วิหิต ปากวัฒน์ (.....) วัน/เดือน/ปี..... 12 / มิ.ย. / 2558 ตำแหน่ง..... บรรณาธิการ วัน/เดือน/ปี..... 12 / มิ.ย. / 2558 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	69			

หมายเหตุ นักศึกษาดำเนินการรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 04

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 3

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำธณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 15 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		ทำงานช้าเนื่องจากคิดลางไม่ออก
อังคาร 16 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
พุธ 17 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
พฤหัสบดี 18 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
ศุกร์ 19 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ -คิดคาแรคเตอร์พระเอกนิยาย		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	44	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	114	วัน/เดือน/ปี..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 4

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรกัศสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 22 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		ทำงานช้าเนื่องจากคิดจากไม่ออก
อังคาร 23 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
พุธ 24 / มิ.ย. /2558	9	-แก้สกรีนโทนต้นฉบับ		
พฤหัสบดี 25 / มิ.ย. /2558	-	-----ลาป่วย-----		
ศุกร์ 26 / มิ.ย. /2558	9	-แก้สกรีนโทนต้นฉบับ -คิดพล็อตเรื่องโปรเจกต์		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	45	ลงชื่อ..... (กรกัศสร สิงหราชคำณ)	ลงชื่อ..... (จิตร ปาละวัฒน์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	150	วัน/เดือน/ปี. 26 มิ.ย. 2558 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี. 26 มิ.ย. 2558 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดการงาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 5

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรกัศสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 29 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
อังคาร 30 / มิ.ย. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
พุธ 1 / ก.ค. /2558	9	-แก้สกรีนโทนต้นฉบับ		
พฤหัสบดี 2 / ก.ค. /2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับต่อ		
ศุกร์ 3 / ก.ค. / 2558	9	-แก้สกรีนโทนต้นฉบับ -คิดพล็อตเรื่องโปรเจก		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	45	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	45	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	195	วัน/เดือน/ปี..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 04

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 6

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรกัศสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศมัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 6 / ก.ค. / 2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
อังคาร 7 / ก.ค. / 2558	9	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
พุธ 8 / ก.ค. / 2558	9	-แก้สกรีนโทนต้นฉบับ		
พฤหัสบดี 9 / ก.ค. / 2558	9	-ออกแบบสมุดโน้ต 4 เล่ม -ลงสกรีนโทนต้นฉบับ		
ศุกร์ 10 / ก.ค. / 2558	-	-----ลาป่วย-----		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	36	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	45	ลงชื่อ..... (กรกัศสร สิงหราชคำณ)	ลงชื่อ..... (จิณต์ ปาณวัฒน์)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	231	วัน/เดือน/ปี..... 10 ก.ค. 2558 นักศึกษา	ตำแหน่ง..... บรรณาธิการ วัน/เดือน/ปี..... 10 ก.ค. 2558 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 04

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 7

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรกัศสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 13/ ก.ค. /2558	5	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับการิน (ลาป่วยครึ่งวัน)		เข้าโรงพยาบาล
อังคาร 14 / ก.ค. /2558	-	-----ลาป่วย-----		
พุธ 15 / ก.ค. /2558	-	-----ลาป่วย-----		
พฤหัสบดี 16/ ก.ค./ 2558	-	-----ลาป่วย-----		ได้รับเลือด
ศุกร์ 17 / ก.ค. / 2558	8	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับการิน -สแกนต้นฉบับใบสัดขึ้นขอสามฮา		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	13	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	36	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	249	วัน/เดือน/ปี..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 04

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 8

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรกัศสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 20/ ก.ค. /2558	8	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ ใบสัปดาห์ขอสามสา Black 25		
อังคาร 21 / ก.ค. /2558	8	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับ ใบสัปดาห์ขอสามสา Black 25		
พุธ 22 / ก.ค. /2558	8	-ลงสกรีนโทนต้นฉบับขอสามสา Black 25		
พฤหัสบดี 23/ ก.ค./ 2558	8	-ลงสกรีน โทนใบสัปดาห์ขอสามสา Black 25 -แก้ไขสกรีนโทนตามที่ตั้ง		
ศุกร์ 24 / ก.ค. / 2558	8	-สแกนสคอรีบอร์ด รวบรวมงานที่ทำทั้งหมด -คิดโปรเจก		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	13			
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	289	ลงชื่อ..... (.....) วัน/เดือน/ปี..... นักศึกษา	ลงชื่อ..... (.....) ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 9

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรกัศสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศมัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 27 / ก.ค. /2558	8	-เขียนพล็อตโปรเจก เริ่มทำสตอรี่บอร์ด		
อังคาร 28 / ก.ค. /2558	8	-เขียนสตอรี่บอร์ด		
พุธ 29 / ก.ค. /2558	8	-เขียนสตอรี่บอร์ด		
พฤหัสบดี 30/ ก.ค./ 2558		-----วันหยุดราชการ-----		
ศุกร์ 31 / ก.ค. / 2558	-	-----วันหยุดราชการ-----		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ..... <u>กรกัศสร สิงหราชคำณ</u> (..... <u>กรกัศสร สิงหราชคำณ</u>)	ลงชื่อ..... <u>พริษฐ์ อธิสุข</u> (..... <u>พริษฐ์ อธิสุข</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	313	วัน/เดือน/ปี..... <u>29/7/2558</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <u>อธิบดี</u> วัน/เดือน/ปี..... <u>29/7/2558</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาดำเนินการรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 10

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรกัศสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 3 / ส.ค. /2558	8	-เขียนสตอรี่บอร์ด และ สเตนสตอรี่บอร์ด		
อังคาร 4 / ส.ค. /2558	8	-ออกแบบ และ ร่างภาพตัวละคร โปรเจก		
พุธ 5 / ส.ค. /2558	8	-ร่างภาพตัวละคร โปรเจก -ออกแบบโปสเตอร์เพื่อโปรโมท งานหนังสือภาคอีสาน ขึ้นเพจเฟซบุ๊ก		
พฤหัสบดี 6/ ส.ค./2558	-	-----ลาป่วย-----		
ศุกร์ 7/ ส.ค. / 2558	8	ลงสีวงกลมแฉะตัวละครเซตฮาโลวีน		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	24	ลงชื่อ..... <i>กรกัศสร สิงหราชคำณ</i> (..... <i>กรกัศสร สิงหราชคำณ</i>)	ลงชื่อ..... <i>จ.วิบูลย์ อรรถนาค</i> (..... <i>จ.วิบูลย์ อรรถนาค</i>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	345	วัน/เดือน/ปี..... <i>7/8/2558</i> นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <i>GRAPHIC DESIGN</i> วัน/เดือน/ปี..... <i>7/8/2558</i> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 11

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 10 / ต.ค. / 2558	8	-ลงศึกษาแคคเตอร์ที่ออกแบบไว้สำหรับทำโปรเจก		
อังคาร 11 / ต.ค. / 2558	8	-ทำสื่อภาพนิ่งในวันแม่แห่งชาติเพื่อลงในเพจเฟซบุ๊ก		
พุธ 12 / ต.ค. / 2558	-	-----วันหยุดราชการ-----		
พฤหัสบดี 13 / ต.ค. / 2558	8	-ออกแบบภาพปกสมุดโน้ตฟรีเมียมในแพคเกจชื่อหนังสือหุ่นยนต์ 1880 วัดสัน&โฮล์ม แอมฟรีสมุดโน้ต -หารูปเฟอร์เร็นในคอนเซป Steampunk เพื่อออกแบบสมุด	การจัดคอมโพสภาพในการดึงดูดผู้ซื้อ	
ศุกร์ 14 / ต.ค. / 2558	8	-สแกนต้นฉบับโบสถ์นี้ขอสามสา 19 หน้า -สแกนต้นฉบับชมรมเกรียน 46 หน้า -ซีร็อกสคอรีบอร์ดโบสถ์นี้ขอสามสา 10 หน้า -สแกนภาพร่างต้นฉบับ 62 หน้า -ออกแบบปกสมุดโน้ต 1880 วัดสัน&โฮล์ม -หารูปเฟอร์เร็นในคอนเซป Steampunk เพื่อออกแบบสมุด		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	32	ลงชื่อ..... <u>กรภัตสร สิงหราชคำณ</u> (..... <u>กรภัตสร สิงหราชคำณ</u>)	ลงชื่อ..... <u>กรภัตสร สิงหราชคำณ</u> (..... <u>กรภัตสร สิงหราชคำณ</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	377	วัน/เดือน/ปี..... <u>14 / 8 / 2558</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <u>ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน</u> วัน/เดือน/ปี..... <u>14 / 8 / 2558</u>	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 12

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำรณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 17 / ส.ค. /2558	8	-ออกแบบปกสมุดโน้ตปริ๊มเมียมในแพคเกจหนังสือ การ์ตูนสุนัข 1880 วัดสัน&โฮล์ม		
อังคาร 18 / ส.ค. /2558	8	-สแกนต้นฉบับร่าง -ออกแบบปกสมุด		
พุธ 19 / ส.ค. /2558	8	-ทำภาพโฆษณาการ์ตูนเรื่อง บริษัทพิทักษ์อุณห์ หน้า ค้นในนิตยสาร Black		
พฤหัสบดี 20 / ส.ค. / 2558	8	-ออกแบบภาพปกสมุดโน้ตปริ๊มเมียมในแพคเกจ หนังสือสุนัข 1880 วัดสัน&โฮล์ม แกรมฟรีสมุดโน้ต (วันนี้กำหนดส่ง) -ลงสีคาแรคเตอร์โปรเจก		
ศุกร์ 21 / ส.ค. / 2558	8	-ทำ object ขอลดทุนค่าพูดและสิ่งของที่ต้องให้ประกอบ ในฉากโปรเจก -พิสูจน์อักษรปกนิตยสาร Black 25 และไฟฟ้าไรต์ 5 ใบ		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	32	ลงชื่อ..... <u>กรภัตสร สิงหราชคำรณ</u> (..... <u>กรภัตสร สิงหราชคำรณ</u>) วัน/เดือน/ปี..... <u>21/8/2558</u> นักศึกษา	ลงชื่อ..... <u>นางสาว จรุงพร</u> (..... <u>นางสาว จรุงพร</u>) ตำแหน่ง..... <u>อาจารย์</u> วัน/เดือน/ปี..... <u>21/8/2558</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	417			

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับ
สมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 13

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศมัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 24 / ส.ค. /2558	8	-ทำภาพสิ่งของประกอบฉากในอนิเมชันของโปรเจก -สแกนต้นฉบับ		
อังคาร 25 / ส.ค. /2558	8	-สแกนต้นฉบับร่าง -ทำภาพฉากหลังของอนิเมชันโปรเจก		
พุธ 26 / ส.ค. /2558	8	-รีไรท์ภาพต้นฉบับ -ชีร็อคสตอรี่บอร์ดและต้นฉบับ -ลงสีสิ่งของประกอบฉากอนิเมชันโปรเจก		
พฤหัสบดี 27/ ส.ค./ 2558	-	----- ลาป่วย -----		
ศุกร์ 28/ ส.ค. / 2558	8	-แก้ไขสไลด์แคดเตอร์ที่ต้องนำไปใช้ในโปรเจก -ทำภาพฉากหลังเพิ่มเติม		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	32	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	449	วัน/เดือน/ปี 28/08/2558 นักศึกษา	ตำแหน่ง Graphic Designer วัน/เดือน/ปี 28/08/2558	
		ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน		

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำมาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร: 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 14

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำรณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศมัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 31 / ต.ค. /2558	8	-ร่างภาพตัวละคร SD ที่จะนำไปประกอบในคลิปวิดีโอ HowTo buy E-book -ลงสีภาพตัวละคร SD		
อังคาร 01 / ก.ย. /2558	8	-แก้ไขภาพสีตัวละคร SD ที่จะนำไปใส่ในคลิปวิดีโอตามที่สั่ง		
พุธ 02 / ก.ย. /2558	8	-รวบรวมไฟล์งานและเริ่มพิมพ์เล่มรายงานสหกิจ		
พฤหัสบดี 03 / ก.ย. /2558	8	-เลือกคอมโพสิชั่นและสีดาของตัวละครวงกตซึ่งเป็นตัวละครที่จะออกเรื่องใหม่		
ศุกร์ 04 / ก.ย. /2558	8	-ลงสีภาพปกหลังโบสถ์สามสาวรวมเล่มที่กำลังจะออกใหม่ -อ่านเนื้อเรื่องอีลีสในเวลาร่วมคอมเม้นท์และสรุปใจความสำคัญ		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	32	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	489	วัน/เดือน/ปี 04/09/2558 นักศึกษา	ตำแหน่ง Graphic Designer วัน/เดือน/ปี 04/09/2558 ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

CCC-Co 04

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 15

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำรณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศมัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 07 / ก.ย. /2558	8	-จัดทำภาพประกอบในอนิเมชันซึ่งต้องใช้ในโปรเจก		
อังคาร 08 / ก.ย. /2558	8	-ลงสีภาพที่เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากในอนิเมชันโปรเจก		
พุธ 09 / ก.ย. /2558	8	-ทำภาพประกอบฉากปิดฉากของอนิเมชันโปรเจก		
พฤหัสบดี 10 / ก.ย. /2558	8	-ทำภาพประกอบฉากปิดฉากของอนิเมชันโปรเจก		
ศุกร์ 11 / ก.ย. /2558	8	-พิมพ์รายงานสหกิจศึกษา		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	32	ลงชื่อ..... <u>กรภัตสร สิงหราชคำรณ</u> (..... <u>กรภัตสร สิงหราชคำรณ</u>)	ลงชื่อ..... <u>จิรัฐภา อุ่นเมธิต</u> (..... <u>จิรัฐภา อุ่นเมธิต</u>)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	529	วัน/เดือน/ปี..... <u>11 / 09 / 2558</u> นักศึกษา	ตำแหน่ง..... <u>Graphic Designer</u> วัน/เดือน/ปี..... <u>11 / 09 / 2558</u> ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 04

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 16

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 14 / ก.ย. /2558	8	-พิมพ์รายงานสหกิจศึกษา		
อังคาร 15 / ก.ย. /2558	8	-พิมพ์รายงานสหกิจศึกษา		
พุธ 16 / ก.ย. /2558	8	-ถ่ายภาพประกอบจากปิดฉากของนิเมชั่นโปรเจก		
พฤหัสบดี 17 / ก.ย. /2558	8	-รวบรวมชิ้นงานที่ทำเพื่ออ้างอิงข้อมูลในการพิมพ์รายงานสหกิจ		
ศุกร์ 18 / ก.ย. /2558	8	-พิมพ์รายงานสหกิจศึกษา		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ..... (.....)	ลงชื่อ..... (.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	569	วัน/เดือน/ปี..... นักศึกษา	ตำแหน่ง..... วัน/เดือน/ปี..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 04

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 17

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศสมัยใหม่.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 21 / ก.ย. /2558	8	-พิมพ์รายงานสหกิจศึกษา		
อังคาร 22 / ก.ย. /2558	8	-พิมพ์รายงานสหกิจศึกษา		
พุธ 23 / ก.ย. /2558	8	-ถ่ายภาพประกอบจากปิดฉากของนิเมชั่นโปรเจก		
พฤหัสบดี 24 / ก.ย. /2558	8	-รวบรวมชิ้นงานที่ทำเพื่ออ้างอิงข้อมูลในการพิมพ์รายงานสหกิจ		
ศุกร์ 25 / ก.ย. /2558	8	-รวบรวมชิ้นงานที่ทำเพื่ออ้างอิงข้อมูลในการพิมพ์รายงานสหกิจ		
เสาร์...../...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	40	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ.....กรภัตสร...สิงหราชคำณ..... (.....กรภัตสร...สิงหราชคำณ.....)	ลงชื่อ.....ณัฐดา อรุณวงศ์..... (.....ณัฐดา อรุณวงศ์.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	609	วัน/เดือน/ปี.....25/09/2558..... นักศึกษา	ตำแหน่ง.....Graphic Designer..... วัน/เดือน/ปี.....25/09/2558..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา/ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมนำสำเนาเก็บไว้ เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์



ศูนย์สหกิจศึกษาและจัดหางาน สถาบันเทคโนโลยีไทย - ญี่ปุ่น

CCC-Co 04

Co-operative Education and Career Center

1771/1 ถนนพัฒนาการ แขวงสวนหลวง เขตสวนหลวง กรุงเทพฯ 10250 โทรศัพท์: 0-2763-2700 ต่อ 2750, 2762 โทรสาร : 0-2763-2754

แบบฟอร์มรายงานการปฏิบัติงานประจำสัปดาห์

สัปดาห์ที่ 18

ชื่อ-สกุลนักศึกษา กรภัตสร...สิงหราชคำณ.....รหัสนักศึกษา 55122133-6.....

คณะวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ.....สาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศมัลติมีเดีย.....

วัน/เดือน/ปี	จำนวนชั่วโมง	งานที่ปฏิบัติโดยย่อ	ความรู้/ทักษะที่ได้รับ	ปัญหา/อุปสรรค
จันทร์ 28 / ก.ย. /2558	8	-ย้ายออฟฟิศ		
อังคาร 29 / ก.ย. /2558	8	-ย้ายออฟฟิศ		
พุธ 30 / ก.ย. /2558	8	-รายงานความคืบหน้าโปรเจกต์ให้พี่ๆและส่งรายงานสทกิจให้พี่		
พฤหัสบดี/...../.....				
ศุกร์/...../.....				
เสาร์/...../.....				
อาทิตย์...../...../.....				
จำนวนชั่วโมงรวม ในรายงานฉบับนี้	24	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	ขอรับรองว่ารายงานฉบับนี้เป็นความจริงทุกประการ	
จำนวนชั่วโมง ในรายงานฉบับก่อน	40	ลงชื่อ.....กรภัตสร สิงหราชคำณ..... (.....กรภัตสร สิงหราชคำณ.....)	ลงชื่อ.....นัฐดา อุ่มพวง..... (.....นัฐดา อุ่มพวง.....)	
จำนวนชั่วโมง รวมทั้งหมด	633	วัน/เดือน/ปี.....30/09/2558..... นักศึกษา	ตำแหน่ง.....Graphic Designer..... วัน/เดือน/ปี.....30/09/2558..... ผู้ควบคุมการปฏิบัติงาน	

หมายเหตุ นักศึกษาต้องส่งรายงานฉบับนี้ถึงอาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา / ฝึกงานทุกคณะวิชา ทุกสัปดาห์อย่างเคร่งครัด อย่าลืมถ่ายสำเนาเก็บไว้เพื่อทำรายงานฉบับสมบูรณ์

ประวัติผู้จัดทำโครงการ

ชื่อ-สกุล

นางสาว กรภัตสร สิงหาราชคำรณ



วัน เดือน ปีเกิด

16 มิถุนายน 2536

ประวัติการศึกษา

ระดับประถมศึกษา

ประถมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย พ.ศ. 2548

โรงเรียนพระมารดานิจานุเคราะห์

ระดับมัธยมศึกษา

มัธยมศึกษาตอนปลาย พ.ศ. 2554

โรงเรียนพระมารดานิจานุเคราะห์

ระดับอุดมศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย พ.ศ. 2558

สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น

ทุนการศึกษา

- ไม่มี -

ประวัติการฝึกอบรม

- ไม่มี -

ผลงานที่ได้รับการตีพิมพ์

- ไม่มี -

TNI